2 CDs JOC FULL! - COSSACKS: THE ART OF WAR - RĂZBOIUL ESTE O ARTĂ

LEVEL

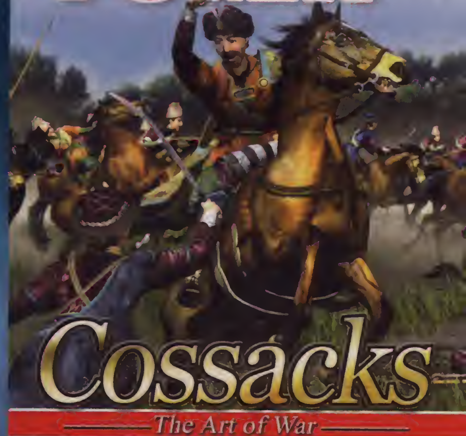
www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Mai 2005

CÂŞTIGĂ!



41 DE UNITĂŢI DVD!!!

JOC FULL!!



PREVIEW

Age of Conan- Hyborian Adventures
Sau cum arată viitorul MMORPG-urilor

REVIEW

Brothers in Arms: Road to Hill 30
Drumul spre victorie e mai uşor alături de camarazi

Championship Manager 5
Clasic sau dezamăgire?

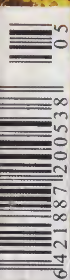
Doom 3: Resurrection of Evil
Iadul ne mai vrea o dată

TEST!



Successful DVD Burning

SILENT HUNTER III



135.000 LEI
13,50 LEI NOI

DEMOS IMPERIAL GLORY ■ TRACKMANIA SUNRISE ■ THE HOUSE OF THE DEAD 3 ■ EVOCHRON DRIVERS ATI CATALYST 5.4 MODS CALL OF DUTY: UO MAPPACK ■ FFVT3R BETA MODTOOLS PATCH ACT OF WAR: DIRECT ACTION V1B ■ BROTHERS IN ARMS V1.03 ■ SILENT HUNTER III V1.2 FILME GUILD WARS ■ JADE EMPIRE UTILITARE OPERA 800B3 ■ ATI TOOL 0.24B7



de ce să ne stresăm și să ne facem probleme?

În momentul în care scriu aceste rânduri sunt la câteva ore distanță de o nouă întâlnire cu Măria Sa Ambasada SUA și tanti aia grasă de la ghișeu. Da, se întâmplă din nou! (celor care nu știu despre ce este vorba, le recomand să citească editorialul de fix acum un an fără o lună). Dacă o să am noroc (la vize e ca la pocher), atunci când voi o să citiți editorialul de față, eu o să sorb o marguerita pe plajă și o să fluier după fete. Dacă nu, atunci când voi o să citiți același editorial, eu o să fiu tot pe plajă, sorbind o marguerita și fluierând după fete. Pentru că, până la urmă, nu are nici un rost să te stresezi degeaba.

Am avut revelația asta cu stresatul anul trecut la EGN, când îmi dădea roșeața în obrăjiori băgând la înaintare textul cu „jurnalist de jocuri din România". Și mă ofticam auzindu-i pe ăia de la Digital Extremes (Pariah) cum îi invitau pe cei de la Blue52 (Stolen) la o bere „că mai țineți minte ce ne-am distrat în Vancouver cu John și Alice!". Moment în care îi invidiam pe John, Alice și pe toți canadienii care aveau bani să iasă în cluburile din Londra. Și uite că după un an, băieții de la Blue52 scot jocul (Stolen) care se dovedește a fi dinspre mediocru spre jalnic, iar întregul studio dispare în ceață. Hopa! Stai că nu-s chiar așa de șmecheri băieții! După care a urmat toată nebunia cu Silent Hunter III, ceea ce a demonstrat odată pentru totdeauna că se pot face lucruri superbe și la noi, cu oameni faini și fără fițe. Apoi am primit e-mail-ul de la Funcom, în care este băgat în seamă publicul (atenție, nu industria) jucător din România și uite așa am ajuns încetul cu încetul și la editorialul de față. Pentru că deși toate semnele arată că ne ducem (ca industrie) de râpă, măcar aflăm pe ultima sută de metri că lumea e normală, prietenoasă și interesată chiar și de ăștia mai amărâți. Așa că de ce să ne stresăm și să ne facem probleme? Suntem la fel de buni ca și alții și atâta timp cât o să ne luăm noi înșine în serios, vom reuși să ne impunem și în fața celorlalți.

■ **Mitza**

suntem la fel de buni ca și alții...

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Silent Hunter III
2. SpellForce: Shadow of the Phoenix
3. LEGO Star Wars



cioLAN
1. LEGO Star Wars
2. SpellForce: Shadow of the Phoenix
3. Silent Hunter III



BogdanS
1. Nintendo DS
2. Linksys WVC54G
3. Logitech MX518



Locke
1. Silent Hunter III
2. Act of War: Direct Action
3. Project Snowblind



Marius
1. Silent Hunter III
2. GTR – FIA Racing Game
3. Brothers in Arms Road to Hill 30



Rzarectha
1. Silent Hunter III
2. Brothers in Arms Road to Hill 30
3. GTR – FIA Racing Game



KiMO
1. Silent Hunter III
2. GTR – FIA Racing Game
3. Brothers in Arms Road to Hill 30

LEVEL MAI 2005



CUPRINS CD

DEMO
Evochron
The House of the Dead 3
Imperial Glory
Trackmania Sunrise

DRIVERS
ATI Catalyst 5.4

MODS
Call of Duty: UO MapPack
FFVT3R Beta ModTools

PATCH
Act of War: Direct Action v1b
Brothers in Arms v1.03
Silent Hunter III v1.2

SCREENSAVERS
Act of War: Direct Action

WALLPAPERS
Act of War: Direct Action
LEGO Star Wars
Silent Hunter III

MEDIA
Filme
Guild Wars
Jade Empire
Total Overdose
Imagini
Deep Sea Tycoon 2
ECHO: Secrets of the Lost Cavern
Sparta: Ancient Wars
Age of Conan – Hyborian Adventures

UTILITARE
3DMark 05 1.02 patch
ATI Tool 0.24b7
ISO Commander 1.6.002
MP3 Cutter 2.15
Opera 800b3

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.





LEVEL MAI 2005

CUPRINS

news

Ubisoft la E3 2005

Într-un comunicat de presă intitulat sugestiv „Ubisoft ia cu asalt E3 2005", a fost prezentată lista completă a titlurilor cu care demnii urmași ai Revoluției Franceze vor apărea la prestigiosul eveniment. Această listă cuprinde inclusiv jocurile care vor avea demonstrații pe viitoarele generații de console.

• AND 1® Streetball [PlayStation®2]: Vă invită să încercați să reproduceți mișcările uimitoare ale unor veritabile legende ale baschetului sau să vă scrieți propria legendă prin crearea unor mișcări și a unui stil propriu.

• FarCry Instincts™ [Xbox®]: Survival shooter-ul anului 2004, regândit pentru fanii jocurilor pe console.

• Heroes of Might & Magic® V [PC]: Legendara serie se pare că revine, cu elemente și caracteristici care au consacrat povestea originală, dar și cu un univers fantasy mai matur, să sperăm.

• 187 Ride or Die™ [PlayStation 2, Xbox]: Street-racing urban dus la extrem, în care fiecare jucător își apără încrâncenat teritoriul.

• Peter Jackson's King Kong™ [PlayStation 2, Xbox, console de ultimă generație]: Un joc bazat pe filmul omonim produs de Universal Pictures și regizat de Peter Jackson, câștigător al premiului Oscar.

• Prince of Persia® 3 (titlu provizoriu) [PlayStation 2, Xbox]: Elemente din cele două jocuri anterioare se vor întâlni cu altele noi în următorul titlu al seriei.

• Blazing Angels™: Squadrons of WWII [Xbox]: Cele mai faimoase bătălii aeriene ale celui de-Al Doilea Război Mondial, privite prin prisma unui pilot de elită și comandant de escadron.

• Tom Clancy's Ghost Recon® 3 (titlu provizoriu) [console de ultimă generație]: Tehnologia consolelor de ultimă generație întâlnește soldatul viitorului, revoluționând, să sperăm, clasicul squad-based shooter.

• Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown™ [PlayStation 2, Xbox]: Un multiplayer de referință, ce revine cu două moduri noi de joc: Rivalry și Persistent Elite Creation.

• America's Army®: Rise of a Soldier™ [PlayStation 2, Xbox]: Va oferi o evoluție a personajelor în condiții reale și un nou mod de joc: Carieră (expus la standul armatei Statelor Unite).

Demonstrații cu ușile închise pentru alte două titluri Ubisoft:

• Brothers in Arms Road to Hill 30™: New Chapter (titlu provizoriu) [PC, Xbox]: Continuarea jocului dezvoltat de Gearbox Software.

• Myst® V: End of Ages [PC]: Ultimul capitol al aventurii epice, în care veți fi invitați să găsiți răspunsuri pentru unele întrebări mai vechi.



■ Locke



LEVEL TOP 10

APRILIE 2005*

1. Star Wars –Knights of the Old Republic II	271
2. Half-Life 2	192
3. World of Warcraft	183
4. Rome: Total War	106
5. Prince of Persia: Warrior Within	81
6. UEFA Champions League 2004-2005	35
7. Street Racing Syndicate	18
8. The Settlers: Heritage of Kings	15
9. Playboy The Mansion	14
10. Hearts of Iron 2	4

*preluat de pe www.level.ro.

SIMULATOR DE SPRIJINIT GARDURI

Știați că Oktoberfest, celebrul festival de băut bere și ciupit nemțoaice grăsane, are și el licență? Dacă nu știați, lăsați că au aflat alții înaintea voastră și au pus mâna pe respectiva licență... pentru jocuri! 10TACLE este numele firmei respective (nice name), care ne promite că o să ne putem distra pe PC, console și telefoane mobile, ca și cum am fi în mijlocul nemțălăilor. Prea multe detalii despre ce, cum și hâc nu se știu însă, dar ne-ar interesa un joc care să simuleze Festivalul Berii din Brașov, cu bătăi între jmecheri și ăia care iau bătaie sau concurs de pipi pe casele din centrul vechi al Brașovului. Știm noi pe unii care se antrenează de ani de zile pentru asta. Vă simțiți?

Unreal Tournament 2006

Producător Epic Games **Distribuitor** Midway **Data lansării** N/A **On-line** N/A



În sfârșit, băieții de la Epic Games au rupt tăcerea și ne-au oferit informații proaspete despre următorul joc din seria Unreal Tournament. Acesta, botezat temporar UT „Envy", va folosi engine-ul grafic Unreal 3 și va veni cu o mulțime de noutăți, cea mai importantă dintre acestea reprezentând-o impresionantul mod de joc Conquest, în care opt echipe își vor zbura creierii pe hărți de trei ori mai mari decât cele pe care ne-am făcut și încă ne mai facem damblaua în modul Onslaught. Prea multe informații nu ne-au fost puse la dispoziție, însă ce știm cu siguranță este că double jump-ul ne va sta din nou la discreție și, surpriză, este foarte posibil ca jocul să nu se numească nici Unreal Tournament 2006, nici Unreal Tournament 2007.

Noutatea principală o constituie noile tipuri de vehicule: „Necris" și „Axon" (luate din UT2004: ECE). Buggy-ul Scorpion va fi echipat cu un „rocket booster" în stil XMP, un buton „eject" ce va transforma mașinuța într-o veritabilă bombă cu explozie întârziată, iar la capitolul putere distructivă, locul pânzei energetice din UT2004 va fi luat de un lansator de rachete. Bineînțeles, nu avea cum să lipsească tancul Goliath, a cărui putere de foc va transforma din nou orice confruntare într-o veritabilă baie de sânge. Dar ce ne interesează pe noi cel mai mult sunt armele cu care ne vom da în cap în UT „Envy". Acestea sunt în mare parte cam aceleași, dar cu mici excepții. Locul Minigun-ului va fi luat de Stinger (prezent în Unreal 1 și Unreal Championship 2), iar ca noutate avem Canister Gun-ul, o combinație între Grenade Launcher, Mine Layer și Bio Rifle. De asemenea, în cadrul turneului își vor face apariția două echipe noi: Nakhti, egiptenii din Unreal Championship 2, și Jacob's Team (Marines?).

Ca să vă faceți o idee despre rezultatul la care vor să ajungă năzdrăvanii de la Epic Games, îl citez pe Steve Polge, unul dintre membrii echipei din spatele proiectului: „De fapt, suntem de părere că UT2004 nu s-a bucurat de un succes prea mare [...] N-a fost un joc rău... Îmi doresc doar ca el să fi fost mai bun decât este." Oricât de mult aș vrea să-l contrazic, un lucru este cert. Următorul UT va fi „the shit" sau nu va fi deloc. Am zis.

■ KiMO

Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

TRIBES: VENGEANCE ÎȘI DĂ OBȘTESCUL SFÂRȘIT

Cei buni mor tineri, cei mediocri și mai tineri. Tribes: Vengeance și-a dat ultima suflare în data de 23 martie, când VU Games a anunțat că patch-ul 1.1 a fost anulat, iar planurile de viitor nu includ nimic legat de Tribes: Vengeance. Odihnească-se în pace. Un moment de reculegere... ... ... ok, back to UT2004.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Iată una dintre cele mai interesante știri din ultima vreme. După ce o dată cu Heroes of Might and Magic IV am considerat cu toții că această serie a luat sfârșit, iată că Ubisoft ne-a lăsat cu gura căscată. Da, jocul este în lucru la studiourile Nival Interactive (Etherlords, Silent Storm, Blitzkrieg) și va fi lansat pe la începutul anului viitor.

Eidos anunță Lara Croft Tomb Raider: Legend

Producător Crystal Dynamics **Distribuitor** Eidos **Data lansării** N/A **On-line** www.tombraider.com

Într-un comunicat de presă, sosit de la Eidos, am fost anunțați că se lucrează la un nou joc din ultracunoscuta serie de jocuri Lara Croft Tomb Raider. Noua producție se numește Lara Croft Tomb Raider: Legend și are în spate o nouă echipă, cea a studioului Crystal Dynamics, din care face parte și Toby Gard, creatorul personajului Lara Croft, acesta deținând acum funcția de lead character designer pentru noul joc.

„Încă dinaintea lansării primului titlu din serie, Lara Croft a fost nevoită să lupte pentru a impune franciza Tomb Raider, din moment ce majoritatea personajelor erau până atunci reprezentate de pachete de mușchi", spune Gard. „Lara Croft este rezistentă și de neoprit. În Tomb Raider: Legend, îi vom explora personalitatea și o vom descoperi pe adevărata Lara Croft, ceea ce jucătorii așteptau de mult să vadă."

Tomb Raider: Legend o reînvie pe aventuriera cu un corp atletic care a cucerit mințile și inimile jucătorilor de pretutindeni, numai pe mine nu... Lara ni se va înfățișa în fața ochilor cu noi abilități, expresii și mișcări din buric nemaivăzute, dar și un arsenal demn de invidia lui Rambo, cu binocluri, grenade, lanterne multicolore, echipament de comunicații și tot felul de gadget-uri high-tech pentru a le oferi jucătorilor o experiență unică. Cei de la Eidos și Crystal Dynamics i-au modelat look-ul și mișcările trupului astfel încât acestea să fie percepute ca o extensie a calităților și a motivațiilor ei. Structura naturală, texturile realiste, expresiile faciale detaliate, ochii receptivi și mișcările fluide, toate acestea vor face din ea parte integrantă dintr-un mediu ce mustește de viață, iar noile animații și controlul mult îmbunătățit îi vor permite să se deplaseze cu grație și precizie prin cele mai neînchipuite locuri. Uuuu...

■ KiMO



SE VOR LANSA

MAI 2005

Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees	Lucas Arts
Creature Conflict: The Clan Wars	Ascaron
The Bard's Tale	Ubisoft
Juiced	THQ
Dungeon Diege 2	Microsoft
25 to Life	Eidos
Boiling Point: Road to Hell	Atari
Deep Sea Tycoon 2	GMX
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen
Asheron's Call 2: Legions	Codemasters

BURNOUT: REVENGE

Unuia dintre cele mai bestiale jocuri pe care am avut ocazia să punem mâna și ochiul i se pregătește o continuare! EA a anunțat continuarea la Burnout 3: Takedown, Burnout: Revenge, care promite să vină cu același gameplay de să-ți dea sângele în clocot, precum și câteva adiții noi (moduri noi de joc și posibilitatea de a concura și noaptea). Jocul va fi lansat pentru PS2 și Xbox în luna septembrie a acestui an.

Need for Speed Most Wanted

Producător EA Games **Distribuitor** Electronic Arts **Data lansării** toamna 2005 **On-line** N/A



Iată o știre pe care orice fan al seriei Need for Speed o va întoarce pe toate fețele. Noul titlu al seriei va combina emoțiile curselor ilegale și tunarea bolizilor cu intensitatea urmăririlor în cel mai pur stil hollywoodian pentru a-i oferi jucătorului ocazia să devină cel mai alunecos și mai renumit vitezoman din oraș în nu mai puțin de opt moduri de joc: Multiple point races, Toll booth, Speed trap photos, Outrun, Circuit, Sprint, Knockout și Milestones. Jocul va oferi patru regiuni distincte și un mediu înconjurător schimbător, însă, surprinzător sau nu, nu vor exista curse pe timp de noapte, întreaga acțiune petrecându-se de la răsărit și până la apusul soarelui.

Jucătorul va concura împotriva altor maniaci ai vitezei asemenea lui, iar calitățile sale vor fi puse la grea încercare când va trebui să evite strategic cele 15 mașini ale poliției ce se pot angaja în urmărirea lui. Mai adăugați o lume dinamică, un gameplay cu totul nou și o costumizare a mașinilor dusă la extrem și veți avea în față un joc pe care fanii n-ar trebui să-l rateze sub nici o formă.

Need for Speed Most Wanted este produs de uzinele EA din Vancouver, Canada, și va fi disponibil în această toamnă pentru viitoarea generație de console, dar și pentru PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, GBA, PSP și PC.

■ KiMO





Xbox 2 vs. PS3

Rivalitatea dintre Sony și Microsoft îmi amintește din ce în ce mai mult de disputele crâncene de la grădiniță, când cuvintele pui, pui și piua erau legea supremă și toate certurile se rezolvau cu ajutorul acestor strigări. Asta fac și oamenii maturi din cele două companii menționate. Sony a anunțat că prezentarea consolei PS3 va avea loc tot pe 16 mai, tot în Los Angeles, doar că va începe cu trei ore înaintea show-ului pregătit de Microsoft pentru al lor Xbox 360 (nume de cod Xenon). Nu prea îmi vine să cred că strategia celor de la Sony a ajuns să se bazeze pe un trafic aglomerat pe Creenshaw Boulevard, iar culoarea semafoarelor va întrerupe în mod ciudat cursa presei către centrul orașului. Oricum, efortul va fi în zadar deoarece Microsoft se află din nou cu un pas înainte, iar publicul va putea admira următorul Xbox încă din data de 12 mai, în emisiunea MTV Presents: The Next Generation Xbox Revealed (13 mai, ora 20:00 la noi). Emisiunea va fi prezentată de vedeta din „The Lord of the Rings", Elijah Wood, pe care cei de la Microsoft l-au descris ca fiind „a seasoned gamer and Xbox fanatic". Însă adevăratele probleme pentru cei de la Sony apar în cazul în care, potrivit analiștilor, Xbox 360 își va face apariția pe piață în luna noiembrie 2005, cu cel puțin șase luni înaintea PS3-ului. De asemenea, se pare că Microsoft va lansa pe piață în acest an trei milioane de unități, la un preț cuprins între 249 și 299 de dolari. Din punct de vedere tehnic, până acum se știe doar că PS3-ul va avea o placă NVIDIA de generație viitoare, iar Xbox-ul s-a bazat pe o soluție ATI. Până când aflăm alte detalii despre aceste jucării, sperăm ca mămicile celor implicați în aceste dispute copilărești să le explice micuților Nobuyuki și Billy că buna înțelegere e mai importantă decât suta de milioane.

■ **Rzarectha**



DOOM RPG

John Carmack s-a plictisit. Și plictisindu-se el așa, s-a gândit că ar fi momentul să încerce ceva nou. A pus ochii pe un telefon, a mai dat un World of Warcraft și ce și-a zis: „Hai să fac un RPG pentru mobile". Și nu orice fel de RPG, ci un RPG situat în universul DOOM. „I have a small list of games that I think would work out well, but what I decided to work on is DoomRPG – sort of Bard's Tale meets Doom."

GHOST RECON 2 PC ANULAT

Conform unei declarații de presă, producția variantei pentru PC a lui Ghost Recon 2 a fost oprită. Motivele invocate sunt legate de faptul că oricum se lucra la Ghost Recon 3 pentru PC, așa că ce rost mai are să mai facă și Ghost Recon 2. Probabil că dacă se va începe în curând lucrul la Ghost Recon 4, va fi anulat și Ghost Recon 3 din exact aceleași motive...

SpellForce 2: Blend of Perfection

Producător Phenomic **Distribuitor** JoWood **Data lansării** sfârșitul 2005 **On-line** www.spellforce.jowood.com/forum

Vin la redacție după o noapte de SpellForce – The Order of Dawn (sesiune de pregătire pentru Shadow of the Phoenix), îmi verific cu ochii împăienjeniți e-mail-ul și văd așa ca prin ceață, ascuns printre câteva e-mail-uri de la Iisus, care se pare că vrea cu tot dinadinsul să-mi vândă un Rolex, un SpellForce2. Verific... nu e de la Iisus. E de la JoWood, care mă anunță că sus-numitul o să apară la iarnă, că Avatarul o să aibă la dispoziție un sac plin cu skill-uri (cam 100), că o să fie trei facțiuni și o grămadă de unități... așa cum îi stă bine RPG/RTS-ului. După ce am aruncat o privire peste screenshot-urile atașate, am decis să-mi petrec minimum trei ore pe zi vizitând forumul oficial, în căutare de noi informații. Se pare că am luat decizia corectă, deoarece în câteva zile, „ze Germans" s-au hotărât să nu ne mai țină pe jar și s-au pus pe povestit. Informațiile furnizate s-au dovedit a fi mai „breathtaking" decât screenshot-urile pe care le puteți admira alăturat.

În primul rând, se va mări numărul de rase de la șase la nouă, organizate în trei facțiuni. Noile adiții vor fi Barbarians, Gargoyles și Shadows. Interfața, spre bucuria majorității, se va îmbogăți și ea cu informații mult mai detaliate despre unități, iar dulcea matematică își va face simțită prezența în joc prin intermediul numerelor ce vor înlocui barele (sau berile?) acelea de sănătate și mană lipsite de personalitate și aproape inutile. Oferta de „unelte" se va adapta și ea pieței avide de Diablo, așa că panoplia se va mări considerabil cu item-uri unice sau generate aleator (Diablo like). Parfumul de RPG va deveni mai puternic și astfel experiența nu va mai fi rezervată numai avatarului, ci va fi împărțită și între eroii (care, zice-se, nu vor mai fi sub puterea Runei) ce-l vor înconjura. Iar, cireașa de pe tort va fi un skill tree asemănător (surpriză!!!) celui din Diablo 2 (știu că ar trebui să fiu bucuros, dar „Diablo 2" s-a repetat deja de prea multe ori... nu vreau ca SpellForce să urmeze îndeaproape linia trasată de Diablo).

Screenshot-urile răspândite pe aici ar trebui să vă spună multe despre grafică. Totuși, matematica e sfântă, așa că producătorilor li s-a făcut milă și ne-au dat în cap cu niște cifre, zic eu, extrem de sugestive... Așadar, dacă în SpellForce 1 numărul de poligoane alocate unui personaj se învârtea în jurul sumei de 600, SpellForce 2 îl va tripla. Prin urmare, unitățile vor primi



circa 1 700 de poligoane de căciulă, iar titanii, mai cu moț, vor strânge în jur de 4 (patru) 000 (mii). Mii... Zece la a treia...

În loc de încheiere, vă mai aduc la cunoștință o mică promisiune a celor de la Phenomic. Jucătorul va primi un sătuc pe care să-l guverneze după bunul său plac... Din nefericire pentru ei, bieții locuitori ai Comunei lui Kiwi (așa o să-mi denumesc orașul :)) nu vor intra în stăpânirea mea decât cel mai devreme la iarnă. Sper că este vorba despre iarnă ca anotimp și nu de o replică inteligentă din categoria „la Paștele Cailor"...

■ cioLAN

THE SIMS 2 NIGHTLIFE

Electronic Arts a anunțat un nou expansion pack pentru Sims 2, care îi va purta pe adepți spre tentațiile vieții de noapte. Se pare că va fi un expansion foarte bogat, adică vreo 125 de item-uri care vor include toate cele necesare pentru a crea cel mai „tătic" club de noapte posibil. Nerăbdătorilor, toamna anului acesta le va împlini așteptările.

SONY PSP SE VINDE CA PÂINEA CALDĂ

Sony a reușit să vândă peste 600.000 de console PSP în prima lor săptămână pe piața nord-americană, încasând 150 de milioane de dolari. Dacă în State lucrurile au mers excelent, în Japonia a fost nevoie de trei săptămâni pentru ca cei de la Sony să vândă 500.000 de unități, în timp ce în America de Nord acest număr a fost atins în primele 48 de ore.

preview

UFO: Aftershock

Şi „după" veni „after"

Nu cred că e nevoie să mai încep din nou cu toată tevatura referitoare la seria XCOM și așa mai departe. După ce unii au fost plăcut surprinși, iar alții dezamăgiți de UFO: Aftermath, cei de la Cenega au făcut un chestionar și au ajuns la concluzia că un sequel la acest joc este de dorit. Așa că s-au apucat serios de lucru și pregătesc pentru cea de-a doua parte a acestui an lansarea lui UFO: Aftershock. Dacă va fi bun sau va fi rău, putem spune la fel de mult ca și data trecută – nu știm. Promisiuni există, mai ales că Cenega a declarat sus și tare că a ținut cont de toate sugestiile și criticile fanilor de pretutindeni și fără frontiere. Acum totul se reduce la o chestiune de timp.

After-engine

Deși jocul este peste 50% gata, totuși niște screenshot-uri care să nu pară render-uri nu prea există la data scrierii acestui articol. Practic, nu avem cum să ne facem o idee despre modul în care va arăta engine-ul grafic, însă cerințele pe care le puteți vedea mai jos ne cam sperie. Producătorii ne vorbesc totuși de un engine aproape nou, care nu numai că va avea caracteristicile celui anterior, dar va veni cu o mulțime de îmbunătățiri. Se va putea intra în clădiri, vom putea pune un sniper într-un punct cheie la înălțime, care va fi destructibil în continuare. În interiorul clădirilor zidurile vor fi destructibile, ceea ce înseamnă că vor apărea „multiple posibilități tactice". Io am pretenții majore relativ la prezența posibilităților tactice într-un joc tactic, ceea ce știu că e un pic exagerat, însă ăsta sunt eu... Să sperăm că vor exista mai multe decât în Aftermath. Așadar, e clar că grafica va fi mai bună, însă știm cu toții, apropo de milionul de jocuri ieșite în ultima vreme, că grafica începe să piardă teren în favoarea gameplay-ului. Cu atât mai mult aici, gameplay-ul va fi esențial.

After-BOOOM!

Lumea a reacționat pozitiv când a auzit de sequel, așa că, până la urmă, un bagaj destul de voluminos de informații a scăpat din cușcă pe canalele media. În primul rând, producătorii s-au văzut nevoiți să situeze cumva jocul într-un cadru temporal și spațial adecvat, pentru a nu mai avea confuzii. După invazia extratereștrilor, The Council of Earth a luptat cât a putut cu invadatorii și a reușit până la urmă să descopere planul secret al acestora, și anume de a acoperi tot Pământul cu Biomass. Această rețea de substanță organică străină ar fi trebuit mai târziu să devină inteligentă și cu puteri psihice extraordinare. Pământenii semnează un contract cu acești extratereștri renegați de propria rasă, în care se stipula mutarea speciei umane pe un satelit gigantic aflat pe orbita Pământului, care ar fi avut un ecosistem închis produs artificial. Însă ceva s-a întâmplat și totul s-a dus... Aici e punctul în care începe acțiunea propriu-zisă din Aftershock, la 15 ani de la semnarea acordului de mai sus. După cum observați, nu se poate spune că nu este interesant. Adică sunt chiar curios ce se va întâmpla cu rasa umană. Poate că totuși, după ani întregi de jocuri, va dispărea până la urmă.

After-greșeli

Așadar, știm pe unde ne aflăm, singurul lucru care lipsește fiind resursele. Din explicațiile producătorilor, se poate înțelege totuși că biomasa cam dispare, pentru că Pământul devine din nou locuibil. Sincer, io cred că ne vom lămuri la un moment dat, deși nu ar fi prima dată când nu ar fi așa. Modul de joc se va schimba un pic, adică de data asta chiar vor exista baze, în sens ușor RTS-istic, însă vor exista. Pământul va fi organizat în teritorii mari împărțite în districte. Unul dintre ele va reprezenta capitala și va fi sediul bazei, celelalte furnizând doar resursele necesare. Bazele vor putea conține fabrici, centre de cercetare, centre de recrutare etc. Baza propriu-zisă va fi totuși situată pe orbită. Așadar, este un pas înainte, însă nu va fi exact tipul de baze pe care și-l doresc toți, cel din seria X-Com. Revenind la teritorii, vor exista districte neutre care pot fi atașate unui anumit teritoriu pe cale diplomatică sau pașnică. E clar că dacă vom avea teritorii, vor fi și facțiuni multiple pe care se pare



Concept de bază


Ieșirea din lift


STOP-ul este trecut cu vederea


Schemă de echipament


Locul unde se iau deciziile

că le vom afla la vremea respectivă. Ceea ce înțeleg io este că până la urmă totul se va transforma într-o luptă pentru teritorii, similar cu un RTS clasic. Un alt aspect este cel reprezentat de tipurile de soldați și echipamentul care vor apărea în joc. Soldații vor fi recrutați din barăcile din baze, iar echipamentul va fi produs de către fabrici. Centrele de cercetare vor avea la dispoziție o serie de ramuri tehnologice diferite pe care vor putea merge, excluzându-le pe celelalte, și vor lucra la unison. Adică, nu vom putea cerceta lucruri diferite în fiecare bază în parte, la fel cum nu vom putea produce două lucruri deodată. Pentru mine, această „reunire" a forțelor taie din rădăcină plăcerea micromanagementului, exact la fel ca în Aftermath. Este bine de menționat că pentru a vedea diferitele ramuri tehnologice prezente în joc, va trebui să-l reluați de la capăt.

After-fight

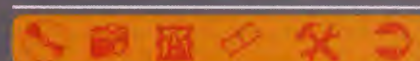
Partea tactică, de pregătire a oamenilor și de luptă este fără îndoială cea mai vizată din tot jocul. Vor fi introduse astfel mai multe elemente ale conceptului RPG, în primul rând fiind vorba de clasicele atribute: Strength, Agillity, Dexterity, Willpower etc. Acestea vor putea fi dezvoltate manual și individual, influențând major rangul și calitatea soldaților. Pe lângă atribute, fiecare soldat va avea un număr definit de trainings, care îl vor specializa pe o anumită ramură. Tipurile de soldați vor fi: Human, Cultists, Psionics și Cyborgs. Acele unități care vor beneficia de implanturi cibernetice vor deveni cyborgi și vor fi cele mai puternice disponibile. Armamentul și dotarea materială se pare că vor fi mai diverse decât în Aftermath, deși prea multe nu se spun. Numărul de unități care vor putea fi luate într-o misiune va fi tot de șapte, însă diversitatea de specializări vă va obliga să aveți mult mai mulți în bază. În continuare, nu vom avea lupte aeriene și vehicule, lucru care este dureros aș spune. La fel și cu multiplayerul – s-ar putea să fie implementat, însă cel mai probabil după lansarea jocului.

After-all

Să sperăm că cel puțin partea de sunet va fi făcută de data asta așa cum trebuie și nu va trebui să îndurăm vocile fără sens și sunetele sparte. Tactic, va fi folosit același sistem pause-go ca și în primul, deci tot nu vom avea nici un fel de sistem turn-based... Păcat. Dar să privim cu speranță în ochi spre viitor, așa cum au făcut și alții toată viața.

■ **Locke**

Titlu	UFO: Aftershock
Gen	RTS
Producător	Cenega
Distribuitor	Altar Interactive
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	Nu
Data apariției	sfârșitul 2005
ON-LINE	www.ufo-aftershock.com



Age of Conan – Hyborian Adventures

Următoarea generaţie de MMO-uri se apropie cu paşi repezi

Opriţi-vă, vă rog. Luaţi exemplu de la mine. Lăsaţi la o parte preconcepţiile despre Conan, musculoşi şi guvernatorul Californiei. Uitaţi pentru un moment de Arnold şi restul de miştouri care vă vin în minte când vă gândiţi la Conan. Pentru că ceea ce veţi citi mai departe merită întreaga voastră atenţie.

Acestea fiind spuse, mă pot în fine relaxa şi bucura pe deplin de faptul că cei de la Funcom ne-au ales pe noi pentru a prezenta exclusiv pe piaţa românească (şi poate mai mult de atât, depinde de data apariţiei revistei şi de cât de repede apar exclusivităţile în alte ţări) cel mai nou proiect al lor. Despre faptul că oamenii din spatele unor jocuri precum The Longest Journey şi Anarchy Online lucrau la un nou proiect ultra secret am auzit în treacăt în ultimele luni, însă niciodată nu s-a dat nici un nume, ci s-a comunicat numai că va fi un joc online. Curiozitatea mea a rămas nesatisfăcută, aşa că vă imaginaţi cât de plăcut surprins am fost în momentul în care m-am trezit cu un mail de la Funcom în care norvegienii ne serveau pe tavă cheia misterului.

Reacţia imediat următoare (după „Uau! Ăştia au auzit de România!") a fost de neîncredere. Conan? Hai, totuşi... Chiar Conan? Ăsta a fost marele secret? Dumnezeule, nu puteau să aleagă ceva mai potrivit?! Ei, detaliile pe care le-am aflat după aceea despre întreg jocul, pe de o parte, şi despre universul Conan, pe de altă parte, m-au făcut să îmi schimb radical opinia despre alegerea celor de la Funcom. Pe scurt, mai departe veţi citi despre unul dintre cele mai ambiţioase şi mai interesante jocuri online aflate în producţie, plasat într-un univers cum de mult mi-am dorit să văd.



Conţinut matur? Avem!

Jocul continuă

Țin minte exact momentul în care, hălăduind prin Morrowind, m-am gândit cât de bestial ar fi să mai apară încă un jucător lângă mine și toată lumea să fie populată de alți asemenea mie. Simțeam nevoia să împart tot universul ăla fantastic cu alții. Să nu mai fiu singur prin orașe, să dau și de alți nebuni prin dungeon-uri. Așa că fraza „Nu v-ați dorit măcar o dată ca atunci când terminați un RPG excelent să vă puteți continua aventurile, dar alături de alți jucători?", cu care Gaute Godager (Game Director) își începe prezentarea jocului, mi-a ajuns fix la suflet.

Age of Conan – Hyborian Adventures este axat în primul rând pe tine, jucătorul. Este o promisiune care ni s-a făcut la fiecare MMORPG lansat vreodată, însă se pare că încetul cu încetul ajungem și acolo. În Conan, primele 20 de niveluri te vor avea pe tine ca element central al poveștii. Urmezi un storyline bine pus la punct, ca în orice alt RPG single player, și abia după aceea vei cunoaște lumea alături de alți jucători, în următoarele 60 de niveluri.

Povestea din Age of Conan este plasată, cronologic, imediat după evenimentele din „Ora Dragonului" (considerată una dintre cele mai bune nuvele ale lui Robert E. Howard). Personajul controlat de tine cade pradă unui complot urzit de un vechi inamic al lui Conan (nu, tu nu îl vei juca pe Conan, însă vei avea mai târziu posibilitatea să-l întâlnești). Complotul pune în pericol puterea regatului lui Conan și chiar sufletul personajului tău. Povestea te va duce prin trei dintre regiunile Hyboriei: Aquilonia (unde domnește Conan), Stygia (un tărâm pustiit, dominat de forțele răului și plasat la sud de Aquilonia) și Cimmeria (locul de baștină al lui Conan). Povestea din primele 20 de niveluri este împărțită în patru părți, care vor fi puse cap la cap de către jucători. De cum îți vei alege clasa personajului tău (Rogue, Priest, Mage sau Warrior – de fapt echivalentele lor în lumea Hyboriană) va depinde influența ta asupra uneia dintre cele patru părți ale poveștii. La sfârșit vei fi pus în fața unor alegeri care vor influența evoluția personajului tău,


Uite așa o să stau și eu la pândă

Robert E. Howard

Robert Ervid Howard (1906-1936) este considerat, alături de Edgar Allan Poe, Dashiell Hammett și H.P. Lovecraft, drept unul dintre cei mai influenți autori americani. Este, de fapt, cel care a pus bazele genului Sword & Sorcery și cel care a inspirat o generație întreagă de scriitori de fantasy și SF.

A început să scrie de la vârsta de 15 ani, a publicat pentru prima dată la 19 ani și a avut prima sa copertă un an mai târziu. Și-a încercat talentul într-o varietate extraordinară de genuri literare, de la povești polițiste la nuvele fantastice, istorice și chiar poezie. Succesul l-a cunoscut o dată cu crearea personajului Conan, care a apărut pentru prima dată într-o scurtă povestire publicată în 1932, ajungând să câștige în urma scrierilor sale chiar și 500 $ în timpul Marii Depresii, o sumă la care nici măcar președinții băncilor locale nu visau.

A fost un singuratic și a întâmpinat probleme în a închega relații sociale cu semenii săi. A avut o singură persoană apropiată, Novalyne Price, o tânără alături de care a trăit o scurtă aventură, dar care l-a părăsit în cele din urmă din cauza caracterului său antisocial (Novalyne a povestit în biografia sa despre relația cu Howard, iar povestea respectivă a ajuns în cele din urmă să fie transformată în filmul din 1996, „The Whole Wide World").



Relația foarte apropiată pe care a avut-o cu mama sa i s-a dovedit fatală lui Robert E. Howard. După ce aceasta a intrat în comă, iar doctorii i-au comunicat lui Howard, pe 11 iunie 1936, că mama sa nu își va mai reveni niciodată, s-a urcat în mașina sa, a parcat alături de spital și s-a împușcat în cap.

Datorită eforturilor prietenului său L. Sprague de Camp, povestirile lui Robert E. Howard au continuat să fie publicate și au devenit din ce în ce mai populare. Aventurile celui mai cunoscut personaj al său, Conan, vor fi continuate de o serie întreagă de autori și chiar și astăzi sunt publicate noi și noi aventuri avându-l pe acesta în centrul acțiunii.





Pregătirea bătăliei

precum și pe cea a lumii din jurul tău.

Cei de la Funcom au promis că vor rămâne fideli universului creat de Robert E. Howard (spre deosebire de celebrele filme cu Conan). Ce înseamnă asta? Că vom avea la dispoziție un univers matur, mult mai serios și mai real decât ceea ce am văzut până acum. Poveștile lui Howard au construit un univers plin de violență și sexualitate, populat cu eroi duri și nemiloși. Și tocmai asta vom primi în Age of Conan. Ceea ce, din punctul meu de vedere, este o schimbare bine-venită în lumea un pic prea „moale" a jocurilor online.

Întregul univers al nuvelelor (și, implicit, al jocului) este plasat în anii 10.000 IC, undeva între dispariția civilizației atlanților și apariția civilizației noastre. Jocul îți va permite să vizitezi cele mai cunoscute locații ale Hyboriei, variind de la mlaștini și păduri luxuriante, la deșerturi sau vârfuri înzăpezite și trecând prin toate anotimpurile posibile. Vom avea în total peste 30 de regiuni imense unde să ne aventurăm.

Este bine de știut că printre influențele pe care le vom regăsi în designul jocului producătorii au amintit titluri precum The Longest Journey (pentru atenția acordată personajelor și poveștii), Knights of the Old Republic sau Neverwinter Nights (pentru versatilitatea sistemului de role play și a modului în care aceste jocuri tratau evoluția personajului) și Anarchy Online (pentru partea de online).

Online Action

Age of Conan este prezentat de Funcom drept un Online Action RPG. Denumirea ar putea genera câteva rețineri din partea RPG-iștilor cu experiență și, probabil, multe semne de întrebare din partea celor mai puțin inițiați.

Producătorii s-au declarat gata să îmbunătățească modul în care sunt gândite RPG-urile online la ora actuală. Adevărul este că storyline-ul din majoritatea acestor jocuri lasă de dorit, iar despre implicarea (cu adevărat) a jucătorului în poveste, ce să mai spunem... În plus, norvegienii au sesizat tendința mai multor RPG-uri de a avea o parte de luptă destul de puțin antrenantă, așa că au introdus câteva elemente mai dinamice pentru a învigora genul. Partea de action se vede în primul rând în modul în care se desfășoară astfel de lupte, accentul punându-se acum și pe reflexele jucătorului. Nu reduce cu nimic importanța role playing-ului, însă ridică puternic nivelul adrenalinei din timpul unei lupte.

Să rămânem un pic la partea de lupte și să vă prezint cele trei tipuri de combat ce vor fi întâlnite în Age of Conan. Primul ar fi „Real Combat"-ul. Este vorba de luptele corp la corp, melee-urile care pun față în față doi sau mai mulți combatanți. Cei de la Funcom au realizat un sistem de damage împărțit în șase zone (preluat din Kendo), în care contează enorm modul în care mânuiești sabia, aceasta lovind exact acolo unde o îndrepți tu. Jucătorul poate combina diverse atacuri pentru a-l surprinde pe adversar, funcționând aici și un sistem de combo-uri care măresc cantitatea de damage aplicat unui adversar. Dacă vreți neapărat o comparație, gândiți-vă la sistemul de luptă din Gothic și sunteți pe drumul cel bun. Cei de la Funcom ne-au declarat că nu vor să transforme jocul într-unul de console, ci pur și simplu doresc să acorde o importanță mai mare modului în care luptați. Jocul rămâne la bază un RPG serios, însă „Real Combat"-ul vine ca o nouă adiție, menită să facă jocul și mai interesant. Ah, și aflați că acest gen de luptă va fi valabil și în timpul bătăliilor călare (iuuuhuuuu!!!).

Avem apoi „Formation Combat", un nou tip de luptă destinat exclusiv bătăliilor alături de alți jucători. Despre ce este vorba? O altă veche promisiune a jocurilor online, și anume



Nici inamicii nu se lasă mai prejos



Vreau! Vreau! Vreau!



Niscaiva munți numai buni de cățărat

Conan, o afacere de succes

Ce avem până acum:
- 65 de nuvele inspirate de personajul creat de Robert E. Howard
- Peste 10 milioane de copii vândute
- Numărul 1 în SUA (benzi desenate fantasy) în ultimii 30 de ani
- Publicat în peste 20 de țări
- Două filme de mare succes

Ce vom vedea în continuare:
- Un nou proprietar al licenței „Conan"
- Peste 45 de companii implicate în relansarea licenței
- 12 noi nuvele sub tema „Aventuri Hyboriene"
- Un nou film produs de Warner Bros.
- Un film anime

posibilitatea realizării unei formații de jucători, comandate de unul dintre ei. Formația și regulile la care aceasta se va supune vor sta sub semnul maleabilității. Comandantul va decide structura formației (care va putea fi alcătuită atât din alți jucători, cât și din NPC-uri), precum și gradul de libertate al fiecărui individ din ea. Formația va fi vitală în timpul bătăliilor la scară largă și va oferi diverse bonusuri indivizilor din care este formată.

Ultimul tip de luptă și, din nou, unul așteptat de mult de jucătorii de MMORPG-uri este „Siege Combat"-ul. Jucătorii pot coopera pentru a construi orașe, fortărețe, ziduri și turnuri de apărare. Care, evident, sunt acolo tocmai pentru a putea fi atacate. Iar când așa ceva se întâmplă, toți cei vizați trebuie să sară în apărarea propriului oraș sau castel, să respingă atacatorii și, eventual, să le întoarcă favoarea și să asedieze orașul advers.

Avem așadar trei tipuri distincte și foarte, foarte ambițioase de luptă care fac din Age of Conan probabil unul dintre cele mai complexe jocuri la acest capitol.


Invitație la luptă

Role Playing Game

După cum spuneam, partea de RPG rămâne elementul cheie al întregului joc. Cei de la Funcom propun un stil de joc extrem de îngăduitor cu nou-veniții, Age of Conan devenind treptat din ce în ce mai complicat, lăsând timp aventurierilor să se obișnuiască încetul cu încetul cu schimbările aduse de joc. Astfel, pentru primele cinci niveluri, personajul tău va fi considerat un om de rând, fără să aparțină de nici o clasă, dar de origine Cimmeriană, Aquiloniană sau Stygiană. După nivelul al cincelea vei putea alege una dintre cele patru mari clase, echivalentele clasicelor clase de Mage, Priest, Rogue sau Warrior. La nivelul 20 vei putea opta între alte trei sau patru clase pentru fiecare dintre primele clase primare (14 în total), după care vei putea alege una dintre cele două specializări ce îi vor fi oferite personajului tău la nivelul 60. De exemplu, un Priest aparținând de Stygian Set va evolua cam așa: va porni ca un om de rând, apoi la nivelul al cincelea va deveni Acolyte, la nivelul 20 se va transforma în Priest și mai apoi va deveni Child of Set la nivelul 60.

În plus, îți vei putea alege o profesie la nivelul 40, optând pentru Craftsman (cu care, evident, vei putea crea diverse obiecte), Master (caz în care vei putea obține un subordonat, paj, învățăcel... spune-i cum vrei), Commander (specializat pe controlul formațiilor) sau General (expert în asedii).

În ceea ce privește AI-ul NPC-urilor, Funcom vine și aici cu o listă de îmbunătățiri (ok, băieți, mai relaxați-vă și voi). Drept exemplu, Gaute Godager dă întâlnirea cu o haită de lupi. În RPG-urile actuale, un lup te va ataca la fel ca oricare alt monstru. Va urla un pic la tine, după care îți va sări drept în cap. În Age of Conan, comportamentul său va fi diferit, variind de la o situație la alta. Dacă ești însoțit de câțiva prieteni, haita va face tot posibilul să nu îți sară în cale. Dacă însă te vor prinde singur, te vor ataca, te vor înconjura și chiar vor încerca să te dea jos de pe cal (dacă ai unul sub tine). Ideea este că NPC-urile din joc se vor comporta real, iar adversarii nu vor ataca întotdeauna la fel. Ni s-a promis de asemenea că nu vom avea de omorât niciodată șobolani în Age of Conan. Majoritatea animalelor pe care le poți vâna te vor simți (orice NPC din joc are toate simțurile din viața reală: văz, auz, miros etc.) și vor fugi de tine. Pentru o vânătoare de succes va trebui să te apropii de pradă înaintând contra vântului, pregătit pentru a da o singură lovitură decisivă. Iar adversarii de nivel mare vor putea fi doborâți doar cu ajutorul formațiilor și al unei tactici bine gândite. Și până la urmă nu zice nimeni că nu te poți sui pe un uriaș, să-i aplici o lovitură de pumnal bine plasată.

De frumos ce e!

Din punct de vedere grafic, jocul arată absolut impresionant. A fost de fapt unul dintre principalele motive pentru care m-am ambiționat să încep să îmi schimb cu totul părerea despre un joc plasat în universul lui Conan. Începând cu artwork-urile demențiale (în care se simte puternic mâna lui Didrik Tollefsen, omul care s-a ocupat




Începe bătaia

și cu direcția artistică la The Longest Journey și Anarchy Online – Alien Invasion) și terminând cu screenshot-urile surprinzător de pline de viață, Age of Conan promite să fie unul dintre cele mai frumoase și mai impresionante jocuri din puncte de vedere grafic, atât online, cât și single player. Producătorii au încercat să împingă din ce în ce mai departe limitele graficii, țintind spre ceea ce ei numesc „Realism Magic". Și, cu ajutorul unui engine grafic dezvoltat chiar de ei, reușesc.

Jocul îți va permite o customizare dusă la extrem a personajului tău, de la îmbrăcăminte și până la aspectul fizic. Vei avea mai multe niveluri de haine/armuri pe care le poți combina după cum vrea mușchiul tău, iar rezultatele diverselor bătălii prin care ai trecut se vor vedea pe tine. Așa că așteaptă-te să te compari cu alți jucători și să te bați în câte urme de răni are fiecare.

În plus, cei de la Funcom se mândresc cu sistemul lor de animație, care îți permite să combini mai multe niveluri de animații. De exemplu, dacă ești rănit, vei șchiopăta. Dar poate că ai dat și tu o tărie pe gât, să-ți mai treacă durerea, așa că pe lângă șchiopătat se mai adaugă și o mică nesiguranță în mișcări. Și poate că te deplasezi în mijlocul unor nămeți de zăpadă, așa că vei șchiopăta, în timp ce calci nesigur și încerci să-ți urnești picioarele prin zăpadă. Și toate acestea se vor realiza de la sine, transformându-se într-o singură mișcare aparent firească.


Noi suntem mulți, dar și ei...

Jocurile celor de la Funcom au fost toate apreciate pentru partea de sunet, la care norvegienii se pare că țin foarte mult. Așa că în Age of Conan, băieții nu s-au lăsat mai prejos și au implementat noile standarde EAX, cu suport pentru sistemele surround de 7.1. Se vor folosi numai instrumente reale (și nu simulate pe calculator), cu un cor și cântăreți reali.

Când?

Ei bine, deocamdată nu se știe cu exactitate data lansării, însă mai multe detalii despre acest titlu extrem de promițător vor ieși la iveală o dată cu apropierea E3-ului. Până atunci, țin să vă spun că jocul ăsta mi se pare din ce în ce mai interesant pe măsură ce descopăr noi lucruri despre el. Are în spate o firmă plină de oameni extrem de talentați, dedicați și cu experiență și chiar numai asta ar fi îndeajuns pentru a pune jocul undeva printre primele locuri între titlurile pe care le aștept cel mai mult în viitor. Însă Age of Conan – Hyborian Adventures vine cu mult mai mult decât atât, propunând un concept de joc care nu poate să nu îți trezească interesul, susținut de un univers promițător și de o grafică impresionantă.

Să fie primit! (... cât mai repede!)

■ **Mitza**

Titlu	Age of Conan – Hyborian Adventures
Gen	Online Action RPG
Producător	Funcom
Distribuitor	Funcom
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Evident
Data apariției	N/A
ON-LINE	www.ageofconan.com



Bet on Soldier

Pariem şi banii de mâncare!



Stau şi mă întreb de unde vine această fascinaţie a omului pentru un câştig facil şi imediat? Cum de se îndreaptă atât de mulţi spre ghişeele caselor de pariuri, cu un pumn de bani în mână, sperând să devină milionari peste noapte? Ce anume atrage într-o asemenea măsură energia pariorilor înrăiţi, încât visează până şi noaptea la marea lovitură? Am văzut cu ochii mei cât sunt de absorbiţi astfel de oameni, cum sărută posibilul bilet câştigător şi cum le tremură mâinile în timp ce urmăresc, să spunem, cursele de cai la micul televizor suspendat într-un colţ. Atâta doar că unii dintre ei ating aproape un stadiu de profesionalism, într-atât de bine cunosc toate amănuntele despre caii pur-sânge, despre jochei şi despre ultimul fir de nisip de pe hipodrom. Dar când un bătrânel ciufulit şi ros în coate împinge şi ultimii bani pe un concurent ales la întâmplare, înclin să cred că se află într-un fel de transă, din care cu greu mai poate fi trezit. Dar cum ar fi dacă...

Cum ar fi dacă zâmbesc domnişoarei casiere în timp ce-mi plasez pariul cât se poate de degajat, mă arunc pe spatele unui bidiviu focos, apoi trec primul linia de sosire şi îmi ridic câştigul substanţial? Cu alte cuvinte, depinde numai de mine ca banii investiţi să mi se întoarcă înzecit. Pentru răspuns, vino cu mine în viitor! Peste ani şi ani, confruntările armate de proporţii au pătruns adânc în subconştientul omenirii, până când au devenit parte a vieţii de zi cu zi şi program cu audienţă maximă la TV. Corporaţiile implicate în conflict angajează mercenari bine pregătiţi şi, războiul fiind profitabil, tentativele de a-i pune capăt sunt sortite eşecului. Cei mai buni astfel de sportivi pot fi acontaţi de pe o piaţă dedicată. Reputaţia luptătorilor se clădeşte prin accederea în fazele superioare ale unei competiţii de tip ligă. Începi cu munca de jos? Nici vorbă, lumea te priveşte ca pe un erou, datorită talentului extraordinar de a-ţi deschide calea către victorie fie şi în condiţii de luptă dintre cele mai dure.

Ai ales existenţa ticăloasă de soldat pentru a te descărca nervos. Prietena ta şi-a pierdut viaţa în condiţii dubioase (consolează-te, nu eşti primul erou virtual căruia i se întâmplă). Misiunile nu sunt dispuse într-o înşiruire prestabilită, dimpotrivă alegi după bunul plac în ce ordine vei încerca să le duci la bun sfârşit. Iar în funcţie de hotărârile luate, te îndrepţi către cele două finaluri diametral opuse.

Kramer vs. Kramer

Lansarea programului Bet on Soldier la cererea gladiatorilor şi a marelui public vine să schimbe în profunzime modul de desfăşurare a confruntărilor. Dacă înainte eliminarea unui inamic aducea cu sine o sumă modică în contul mercenarului descurcăreţ, aprobarea pariurilor aruncă în aer graficul veniturilor înregistrate. Pe câmpul de luptă nu pătrunzi fără să ai temele făcute. Parcurgând briefing-ul, afli cu cine anume îţi vei măsura puterile şi plasezi până la patru pariuri pe capetele adversarilor de elită cărora te simţi capabil să le smulgi inima. Întâmplarea va face să te întâlneşti la un moment dat cu una dintre personalităţile vizate. În acea clipă,



Eu ţi-am spus că nu vine nici o cometă



De mic copil visez la o macara



Sistem de securitate pentru un automobil de colecţie




... iar dincoace, petrolierul eșuat

confruntarea la scară largă din jur trece într-un time-out: mercenarii de rând lasă armele jos și se retrag din zonă, rămânându-ți 60 de secunde pentru a rezolva duelul, în caz contrar bancnotele puse la bătaie la începutul misiunii își schimbă posesorul. La rândul lor, telespectatorii plasează bani în timp real în dreptul starurilor preferate.

Asemenea atleți de top sunt în număr de 40 în tot jocul. Mulțumită profilurilor disponibile, te orientezi înspre punctele lor vulnerabile. Să ne gândim cum am putea veni de hac unui puști promițător, sprinten și versatil. Poate dacă ne-am îndrepta tirul asupra picioarelor sale, avântul i-ar fi considerabil tăiat. Fir-ar să fie, un altul este aproape invulnerabil datorită scutului său. Mai mult ca sigur că o grenadă aruncată cu boltă i-l va face țăndări.

Fetelor le plac cumpărăturile

Munca prestată în arenele unde aerul se respiră împreună cu schije și praf de pușcă primește plăți considerabile numai dacă te dovedești a fi redutabil în acele confruntări unu-la-unu. Cumpărarea, apoi îmbunătățirea armelor disponibile (assault rifle, rocket launcher, flamethrower, sniper rifle, de toate 40, motiv pentru care am rămas ușor nedumerit) devin absolut necesare având în vedere imposibilitatea culegerii armamentului celor răpuși în luptă. Pentru organizarea armelor în inventory sunt de un real folos cele șase sloturi corespunzătoare diferitelor tipuri de unelte ale morții. Terminalele dispuse strategic pe cuprinsul hărților alimentează cu muniție și redau protecția oferită de armură. Curiozitatea te va împinge să oferi o șansă și scutului existent în lista de cumpărături. He-he, am lăsat la urmă ce e mai bun. În Chronicles of Riddick treceai prin momentele de grație ale manevrării unui mech de-a dreptul devastator, de asemenea o armă formidabilă și în Bet on Soldier, unde vei dori mai mult ca sigur să fii primul posesor al acestui nemaipomenit avantaj tactic.

Pe urmă, nu face să ai renumele unui lup singuratic, atunci când poți bate palma cu maxim patru camarazi, în vederea asigurării unei bune acoperiri sau a eliminării gândului neplăcut la un posibil atac neașteptat din flancuri. Echiparea în detaliu a mercenarilor angajați îți revine, cum nu se poate mai potrivit pentru proiectarea unor strategii de joc inspirate pentru misiunile din campanie.

Zona industrială

Nivelurile răspândite pe toată suprafața Pământului au fost proiectate îndeajuns de variat încât să fii surprins descoperindu-le rând pe rând. Din vârful unui turn de supraveghere te abandonezi contemplării: mediile sunt îmbucurător de vaste, iar obiectele reperabile la orizont au mărimi considerabile. Să ne înfofolim mai bine în blănuri, pentru că ne aflăm pe un tărâm al zăpezilor veșnice. Privirea înfiorată ni se ridică anevoie când vrem să cuprindem enormul petrolier eșuat pe marginea țărmului. Pe urmă ni se pune un nod în gât, transportați cu un vehicul plutitor înaintea unei grandioase fortărețe, pe zidurile căreia sunt amplasate nenumărate tunuri. Canioane, tranșee, fabrici dezafectate ne devin familiare pe măsură ce ne transformăm în oameni de arme încercați, despre a căror cutezanță se vorbește pretutindeni numai cu respect.

Comportamentul fizic al obiectelor îl văd într-o lumină pozitivă datorită includerii în joc a unui program asemănător lui Havok, preluat din Unreal Engine 3. Novodex se dovedește a fi capabil de a oferi explozii credibile ale butoaielor sau ale mașinilor întâlnite în cale, dar ceea ce m-a înghiontit mai adânc, dezintegrarea pe etape a armurilor, seamănă mai mult cu unele imagini din simulatoarele de zbor. Pe lângă modurile de joc răspândite în toate celelalte FPS-uri, multiplayer-ul propune partidele Bet on Soldier, similare experienței din sigle player. Adună 32 de prieteni, alege una dintre cele opt clase propuse, învață regulile și acest nou mod de joc s-ar putea să nu te mai lase în pace. În condițiile în care id și Valve nu au lansări chiar în fiecare anotimp, run-and-gun-ul descris în aceste două pagini fură gândul de la mai-marii genului și poate va avea sorți de izbândă în tentativa de a te prinde iremediabil.

■ cronoX


Hap-ciu!!!


Îmi vine ca o mănușă

Titlu	Bet on Soldier
Gen	FPS
Producător	Kylotonn
Distribuitor	Digital Jesters
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	numai bun
Data apariției	vara 2005
ON-LINE	www.beton soldier.com



Stubbs the Zombie in „Rebel Without a Pulse"

Creieraşe pe câmpii, Hai să le-adunăm, copii


Stubbs, plăcerea e de partea mea

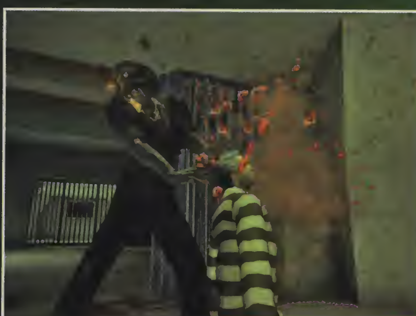
Pregăteşte-te să citeşti un început de articol tipic. Asta deoarece şi Edward „Stubbs" Stubblefield, fost comis-voiajor, este un mort tipic. La câţiva metri sub pământ, fetid de-ţi mută nările pe un alt continent şi prieten la cataramă cu gândacii ce mişună prin el. Dar, oricât de tipic ar părea, Stubbs nu e un mort oarecare, ci un mort sadea. Un mort care nu mişcă, nu citeşte fiţuici proletcultiste şi nu ascultă muzică hippie. Aşadar, nu se pune problema unei zămisliri poltergeist-ice pe seama lui, căci omul nu se pretează la asemenea platitudini comerciale. Preferă să-şi vadă tihnit de descompunerea lui. Asta până când un zdrahon multimiliardar, Andrew Monday, se hotărăşte să-şi pună banii la muncă grea şi să construiască în Pennsylvania un oraş al viitorului, cu roboţei umanoizi şi maşinuţe zburătoare. Totul ar fi fost în regulă şi morţii ar fi rămas morţi, dacă oraşul ăsta, Punchbowl, n-ar fi fost aşezat inoportun taman pe locul de veci al lui Stubbs. Dar mai multe detalii după intertitlu, că deja m-am întins cam mult pentru o introducere, care de fapt numai introducere nu e...

Noaptea zombie-lor vii

Simţind oraşul de deasupra ca un junghi în coastele ce i-au mai rămas, Stubbs – a cărui moarte e la fel de obscură pentru el ca şi pentru mine – se exhumează şi, în chip de zombie, se alătură proletariatului nemort şi culegător de creiere. Îşi ia bocceluţa-n mână şi se-apucă să crâmpoţească vesel tot ce-i iese în cale, înarmat cu nimic altceva decât corpul atoatefolositor şi damful specific. Din păcate, cu duhoarea nu reuşeşte să pună jos decât părul nazal al potrivnicilor. Cu corpul însă, e altă daravera: îşi poate trimite, literalmente, braţul la plimbare – momente în care vom şi avea controlul poznaşei membre – fie pentru a ajunge în locuri inaccesibile lui, fie pentru a poseda alţi nefericiţi (obţinând astfel şi controlul asupra armelor şi abilităţilor acestora). Organele sale interne le poate folosi pe post de grenade şi, ca orice zombie inveterat, se mai îndeletniceşte şi cu subtilizarea de materie cenuşie.

Pe lângă corpul său, Stubbs mai poate întrebuinţa şi corpurile victimelor, devenite la rândul lor zombie. Astfel, vei avea la dispoziţie o şleahtă de pigmei descreieraţi care, în pofida lipsei lor acute de inteligenţă, se pot dovedi foarte folositori. De pildă, îi poţi băga la înaintare, să îmbrace valul de gloanţe ce ţie oricum nu ţi s-ar potrivi. Tot cu ei mai poţi distrage atenţia adversarului, în timp ce tu te furişezi în spatele scăfârliei lui. După spusele producătorilor, controlul nesăbuiţilor e foarte simplu, fiind necesar doar să-i îmbrânceşti dacă vrei să meargă într-o anumită direcţie sau să fluieri dacă au apucat-o pe cărări nefericite. Mie, personal, treaba cu împinsul şi îmbrâncitul îmi sună a ghiduşii copilăreşti şi n-aş fi prea încântat să dădăcesc o grămadă de smintiţi care n-ar trebui să aibă nici măcar IQ-ul unui fetus. Sper însă să fiu contrazis şi să mă pot bucura de gloata mea de proşti.


Şefu'! Şefu'!


Mmm... Patapievici mic!


Aşa, aşa... Un pic mai jos... Aaaaahhhh!


Faceți loc, vine felul doi


Sunt Rambo, nu simt nimic!

Interzis copiilor de peste 50 de ani

Jocul are loc în anii '50, într-o atmosferă retro-futuristă, adicătelea un viitor așa cum îl vedea lumea prin acei ani. În acest decor își va face Stubbs de cap și cert e că o să fie o „feerie" de sânge, mațe și bucăți zburdalnice de oameni (vă rog să-ndepărtați copiii din fața acestui articol). Vom avea atât decoruri exterioare, cât și interioare – desigur, de fiecare depinzând tactica abordată. Toate acestea vor arăta dureros de bine, grafica jocului fiind sădită pe solul reavăn și mănos al motorului grafic folosit în Halo. Zic dureros de bine, fiindcă jocul va da un zdravăn șut în fund PC-urilor senile, care nu și-au mai luat de mult doza de steroizi hardware. Oricum, n-are rost să-mi continuu flecăreala pe tema graficii, căci pozele picurate pe-aici prin articol îți fac languros cu ochiul (câteva mii de cuvinte de languros).

Într-un stereotipic joc cu zombie, sunetul ar trebui să fie lugubru, bizar, cu accentuate tente de anxietate și angoasă, astfel încât să ia jucătorul pe nepregătite și să-i vâre țurțuri de gheață pe spinare, tocmai când îi e lumea mai dragă și mai caldă. Probabil că vor fi și de-astea prin joc, însă Stubbs the Zombie se debarasează de stereotipic prin umor. Personajul nostru e un zombie dezghețat, carismatic și care mai trântește din când în când câte-o glumă spirituală sau chiar câte una mai morbidă.

Pe coloana sonoră apar nume ca The Flaming Lips, Cake, The Raveonettes sau The Dandy Warhols. În timp ce scriam articolul ăsta, chiar am ascultat melodia „Bohemian Like You" (pe care v-o recomand și vouă), a formației Dandy Warhols, și trebuie să recunosc că-i tocmai bună pentru o sesiune reconfortantă de hăcuit în stânga și-n dreapta.

Cum se pare că le place tuturor producătorilor să facă (de multe ori însă, fără temei), și Wideload Games acordă o atenție deosebită AI-ului. Mai ales în ceea ce privește morții nemorți, după zisele lui Alex Seropian, mare ștab pe-acolo. Eu nu prea văd ce AI miraculos ar trebui să aibă o mână de bezmetici al căror singur deziderat în viață este un creier bine gătit, însă sper ca producătorii să se ocupe la fel de mult și de celelalte NCP-uri și să nu ajung să am după mine numai zombie șahiști, în timp ce adversarilor le curg tot felul de fluide pe la gură.

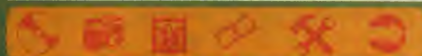
Zombii Popa (cel vestit)

Stubbs este foarte entuziasmat. Mai entuziasmat decât a fost într-o întreagă – și anodină – viață de comis-voiajor. Își lipește meticulos organele ce țin să-i amintească de starea de dezagregare biologică în care se află, își unge brațul cu tot felul de alifii comandate de pe la Avon și se sulimenește mai ceva ca fetele înainte de sindrofii. Pe chipul cadaveric îi stăruie un surâs care nu se șterge, iar gândul îi pribegește prin Punchbowl Pennsylvania, printre mii și mii de creiere voluptoase. Mai are doar câteva hopuri de căsăpi..., ăsta, sărit (o bucățică de hype, nițică finisare și un strop de cenzură americană), după care cred că va fi un tip destul de prezentabil, în fața unui public care devine din ce în ce mai vigilent cu ceea ce cumpără.

■ **The Psycho**


Și eu?

Titlu	Stubbs the Zombie in „Rebel Without a Pulse"
Gen	Action
Producător	Wideload Games
Distribuitor	Aspyr
Procesor	PIV 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	Mort și îngropat
Data apariției	vara 2005
ON-LINE	www.stubbsthezombie.com



review

Act of War: Direct Action

Era CD-urilor se apropie de ceea ce pesimiştii numesc sfârşit

Din negura vremurilor ne-a rămas o moştenire de mare valoare spirituală şi tehnică, şi anume CD-urile. Orice literat, membru al Academiei sau intelectual în general sunt sigur că poate confirma fără echivoc acest adevăr. Însă monstrul DVD a început să înghită fără milă tot ceea ce înseamnă unitate optică veche, foamea sa crescând treptat de până la 6,5 ori. O mulţime de oameni au fost impresionaţi de satanismul optic al DVD-ului şi s-au gândit să-l slujească cu credinţă până la cel puţin 10 GB. Şi cum nici tinerii, copiii şi gamerii nu au putut face faţă acestui „rău" esenţial venit din fundul maliţioasei chimii, marile companii de producţie sau distribuţie au fost nevoite să plătească şi ele preţul unuzerotic. Dar cine a creat DVD-ul, poate vă întrebaţi... Vă spun eu – LASERUL. Feriţi-vă de cel care arde DVD-ul, căci el este adevăratul Satana. Dacă veţi vedea un LASER, fugiţi precum au fugit şi alţii! Şi nu-l priviţi în ochi, căci vă va optifica minţile.

În 5,7 giga

În clipa când primeşti un joc al cărui kit de instalare are peste 5 GB, anumite sinapse încep să lucreze peste program, dând naştere la întrebări. Ce poate fi în el încât să fie atât de mare? De ce nu este mai mic? Ce naiba de CD mai e şi ăsta? Te poţi gândi că fie e un joc de la Bioware, fie nu, ceea ce este foarte ciudat. Când porneşte instalarea, în background va apărea un film care va face lumină asupra întregii situaţii. Deci de-aia e atât de mare, că are filme? Posibil, însă este doar jumătate de adevăr. În realitate, întregul joc este un film. Are actori, deşi de mâna a doua, are acţiune, are subiect, deşi cam prost, dar cui îi pasă? E singurul joc în afară de Solitaire la care te poţi uita şi la film. Pe lângă asta, mai eşti şi personajul principal, fără să fie nevoie să parcurgi cele 2.000 de pagini ale scenariului. Suficient cât să faci ceea ce ţi se transmite. Şi ca cireaşa de pe babă, atunci când iei acţiunea în mâini, cutscene-uri cu imagini îţi vor apărea într-un ecran mic pe partea stângă, dând şi mai mult impresia de interactivitate. Până acum, în afară de un Star Wars foarte vechi şi de Privateer, Act of War este de departe cel mai „artistic" joc pe care l-am văzut. Evident, nimic original nu apare pe nicăieri, dar cine are nevoie de originalitate, în afară de vreo câţiva snobi ca mine, cu pretenţii de „inovaţi domnilor, 'raţi-ai..." (apropo de bancul cu raţa)?

În 3,5 giga

Da, se pare că pentru cei cu dischete pe post de hdd există şi o variantă de doar 3,5 GB, ceea ce este într-adevăr foarte ajutător. Păcat că este doar pentru vorbitorii de engleză... Revenind acum la joc, se ştie că C&C Generals a cam impus nişte standarde în materie de RTS modern. Într-un mod tranşant (asta ca să nu zic sucombant) de surprinzător, Act of War preia aceste standarde şi le ridică la un nou nivel aflat cam la aceeaşi înălţime cu celălalt. Este interesant, gameplay-ul este cât se poate de clasic, ceea ce îi va unge la rulmenţi pe toţi pasionaţii de RTS-uri. Dacă trecem şi peste demonstraţiile de patriotism vulgar tipic transoceanice, satisfacţiile tactice pot atinge limite apoteotice, dar situate la graniţa bunului simţ. Evident că totul se leagă de terorişti, mai exact de o organizaţie de faţadă pe nume The Consortium. Scopul vizibil este acela de a aduce lumea în culmea anarhiei şi a panicii, de a distruge mitul biblic al iubirii aproapelui şi al caprei vecinului. În spatele faţadei se află însă altceva, mult diferit de ceea ce pare de fapt a fi. Însă asta veţi afla jucând şi urmărind preţul benzinei.



Conflictul între generaţii



Armata şi poliţia

Râ-tâ-sim Măria Ta!

Ceea ce acest joc abordează într-un mod mai diferit este felul în care vă procuraţi resursele. Există mai multe posibilităţi, pe lângă cea clasică a puţului prin care sare petrolul. Astfel, într-un oraş unde în general pungile de petrol sunt mai puţine, e nevoie de un alt mod de a procura bani: fie prin capturarea de clădiri cheie precum bănci, fabrici şi case de copii, fie prin capturarea de prizonieri de război. Designul pe care producătorii l-au implementat permite ca orice clădire să poată fi ocupată sau distrusă până la urmă. Din această cauză rolul infanteriei devine unul esenţial, pentru că pe lângă funcţia monetară, clădirile reprezintă un „cover" excelent pentru sniperi sau trupe de asalt şi antitanc. Astfel adversarul devine mult mai vulnerabil pe îngustele străzi ale unui oraş unde vehiculele grele pot încăpea numai unul după altul. Însă atenţie, nu se


Mai aproape de prieteni



Se pare că au mai trecut unii pe aici

știe niciodată când elicopterele voastre pot pica într-un cuib de bazook-iști ascunși în clădiri, ceea ce este extrem de neplăcut. Cea de-a doua variantă de a face rost de bani este legată de capturarea prizonierilor. Astfel, atunci când un inamic este rănit, el poate fi capturat de către o unitate de infanterie și trimis în barăci. Acești prizonieri vor genera apoi bani periodic, deși nu ni se dezvăluie prin ce metode... Mai departe, pe hărțile deșertice din Orientul Mijlociu, mai apare și posibilitatea amplasării de sonde pe pungile de petrol, care trebuie transportat în mod specific la rafinărie. Misiunile și campania single player sunt foarte artistic și bine realizate. Pe lângă faptul că nu trebuie să construiți baze chiar la fiecare misiune, există acea frică determinată de transportul unităților... Dacă mai e vorba și de un oraș, e indicat să curățați cu grijă în primul rând clădirile care duc spre destinație. Din nefericire, AI-ul inamicilor nu este unul de excepție, ceea ce-i face să moară rapid și fără dureri prea mari de cap. Cantitatea de unități pe care o puteți produce este enormă și limitată doar de resurse. Singura problemă este aceea că nu puteți comasa într-un punct prea multă putere de foc, din cauza design-ului hărții. Așadar, hoardele de unități devin inutile. Ceea ce m-a surprins este faptul că nu există o campanie cu cei răi, care sunt însă jucabili în multiplayer. Deși foarte elaborată, totuși campania principală este scurtă ca game-time, dacă facem abstracție de filme, briefing-uri etc. Și uite așa ajungem la multiplayer, unde lucrurile stau destul de bine ca balance și gameplay. În plus, gândul că oamenii capturați de oponenți le aduc bani devine ușor frustrant și se va reflecta în „atitudinea" față de trupe. La capitolul arme de distrugere în masă, din păcate lucrurile stau mai prost decât în C&C Generals. Ele există, însă sunt perfect contrabalansate de armele anti-arme de distrugere în masă. Totul devine o chestiune de timing și anti-timing...

Optic vorbind

Deși producătorii se laudă cu producerea artistică, totuși adevăratul punct forte al jocului este grafica. Aceasta, deși este pretențioasă, arată absolut incredibil. Designul de hartă este excelent, iar orașele sunt impresionante ca design. Totul este realizat la scară, ceea ce poate produce unele probleme de coordonare a unităților în orașele aglomerate. Însă, dacă ești un individ priceput la controlul camerei, lucrurile se simplifică. În rest, nimic nu este ieșit din comun, ci doar clasic și la îndemână. Or, cei mai mulți asta își doresc...

A, și feriți-vă de DVD-uri!!!

■ Locke

Titlu	Act of War: Direct Action
Gen	RTS
Producător	Reflections Interactive
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 MHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.atari.com/actofwar

WALLPAPER PATCH

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

7,8


Agent poluant

Project Snowblind

Bazookist prin câmpuri electromagnetice

Fără îndoială, printre lucrurile cele mai prezente în viața noastră, putem enumera câmpurile electromagnetice. Plecând de la ceasul de mână și până la puloverul de lână, alături de frigider, calculator și hidrocentrale, existența noastră se desfășoară în simbioză cu acestea, exact așa cum secretarele se află în simbioză cu scaunele. Dar oare această simbioză este una pozitivă sau e doar o aparență? Mi s-a spus întotdeauna că nu e bine să dorm pe o boxă de 100 W RMS, dar nu mi s-a explicat de ce... Oare o fi din cauza electromagnetismului sau a vibrațiilor care pot provoca „brain damage"? Iar dacă brain damage-ul a fost făcut deja, pot și eu în sfârșit să dorm cu capul pe boxă? Sau poate că o să fac o tumoare electromagnetică și o să se strice boxa? Io sper să nu, că de-aici nu mă ridică nimeni până mâine.

Peace Makers

Atenție, acest joc nu este recomandat cyborgilor și purtătorilor de pacemaker-e pentru că poate da naștere unor efecte neprevăzute, ca de exemplu depresii nervoase. Normal că dacă afli că un simplu șoc electromagnetic te poate omorî, nu prea îți mai vine să stai aproape de televizoare sau de frigidere. Dar oricum asta se întâmplă rar, așa că nu trebuie să ne facem griji prea mari. În jocul de față însă, lucrurile stau mult diferit. Dacă inițial ești un simplu soldat în forțele de menținere a păcii, mai târziu treburile o să se schimbe destul de radical. Totul începe cu un atac al unor forțe obscure asupra bazei în care te afli. Nebunie mare, se trage rău și din toate părțile, mai apar și roboți etc. La un moment bine definit în script, un proiectil de mărimea unei mici basculante cade în fața ta, ușor accelerat de o armă surpriză. Suflul exploziei te poartă pe aripile nemuririi direct spre umbra veșniciei. Oasele ți se cam rup, toate, și singura ta șansă de a supraviețui este să renaști. Însă surpriză mare. Tehnologia modernă este chiar mai mult decât atât și îți aplică un tratament de șase milioane de dolari. Tot ceea ce fusese defect sau insuficient dezvoltat este înlocuit, tu, Nathan Frost, devenind un cyborg de primă mână. Felicitări!

Orbul albului

Cum sedentarismul cyborgic nu este la bază o ocupație, în continuare afli că în spatele atacurilor se află republicanii sub conducerea unui general cu o perspectivă ciudată asupra botezului. Dată fiind situația ușor disperată în care forțele de menținere a păcii se



Ceasu' unde mi-e?



Sfânta bazookă



Cel din dreptul țintei nu mai e acum



Mare minune shield-ul ăsta

află în Hong Kong, o evacuare rapidă este necesară, lucru care nu se va rezolva doar cu un laxativ. E nevoie de tine, Nathan Frost, să faci ceea ce omul de rând, ființa inferioară, nu este în stare – să deschizi calea spre un viitor strălucit pentru umanitate. Evident că vei face, pentru că nu ai aruncat degeaba 40 de euro pe o cutie cu un DVD. Mai târziu, vei afla și de problema reală cu care se confruntă umanitatea – moartea televizorului. Generalul de mai sus, cel cu botezul, s-a gândit să purifice omenirea nu prin orice metode, ci prin amplasarea în marile orașe ale lumii a unor gigantice bombe cu puls electromagnetic. Acestea vor distruge cam orice circuit electronic din sfera exploziei, cei ca noi rămânând fără calculatoare. Acest lucru este inadmisibil și improbabil din fericire când știm cu toții că de fapt tu te afli în spatele lui Nathan Frost. Dacă ar fi fost un lamer, e clar că am fi ajuns să jucăm X și O cu o carioca pe monitoare. Îți mulțumim frumos!

La săniuș

Cum Nathan este un individ electronic acum, cam orice bombiță EMP îi va albi vederile, de unde și numele proiectului. Dar trece! Și bazooka nu doarme! Apoi, pe lângă toate acestea, doctorii i-au montat și o serie de circuite suplimentare care îi vor furniza un set interesant de abilități. Acestea sunt cam toate cele care pot fi întâlnite în shooter-ele din trecut, de la Max Payne până la Half Life 2. Are Invisibility, bullet time, shield etc... o mulțime, ce mai! Pe lângă acestea, forțele de menținere a păcii l-au dotat cu cel mai modern arsenal armat, de la pistol „silent", până la celebrul Gravity Gun. Evident că cele clasice nu au fost lăsate deoparte, bazooka fiind un mijloc excelent pentru a repara greșelile de „furișare". Ceea ce este interesant e modul în care a fost gândit jocul. Misiunile nu sunt grele, sunt clare, fără puzzle-uri și pot fi realizate în mai multe moduri. Poți folosi întreaga sumă de abilități speciale pentru a-ți crea o aură de aparentă inteligență sau poți alege metoda buldozerului. Până la urmă, atâta timp cât lucrurile merg bine, nu prea contează. Inamicii însă sunt destul de inteligenți pentru niște republicani. Majoritatea clădirilor sunt dotate cu alarme și turele, ceea ce va crea probleme serioase. Pe zona alarmată, cei de pe linia de tragere vor căuta tot timpul să se ascundă, vor comunica între ei și vor încerca tot felul de metode de „ambush". Și ei au anumite abilități speciale pe care tind să le folosească, cum ar fi de exemplu shield-ul. Un lucru demn de ținut minte este că, printre altele, deții și un mic pistolet care permite hacking-ul în sistemele de securitate, reprogramarea turelelor sau a roboților gardieni și desensibilizarea camerelor cu senzori de mișcare. Viața îți va deveni astfel muuult mai lungă... O altă prezență interesantă sunt vehiculele, de la autoturisme blindate și dotate cu turele și până la roboți. Toate acestea sunt funcționale și la îndemână, scurtând uneori remarcabil de mult timpul alocat unei misiuni sau chiar viața (mai ales când lumea uită de zonele minate). Cu alte cuvinte, Project Snowblind nu are practic nimic original, însă folosește majoritatea inovațiilor din shooter-ele clasice, plus unele de prin Deus Ex. Important e că a ieșit treabă bună până la urmă.

Elefantul a zis...

Mă, e bun jocul! Dacă trecem peste faptul că se vede de la o poștă că jocul a fost făcut de fapt pentru console, atunci nu prea avem de ce ne plânge. Grafica este de un „mediu" cutremurător, precum și sunetul. Mare noroc că s-a inventat full-screen glowing și blurring efect, astfel pare că arată mai bine... Dar jocul se mișcă, nu peste tot evident, e plăcut, relaxant și indicat celor care vor să pună capăt unei zile stresante de lucru. Atâta vreme cât jocuri de acest gen vor mai ieși, nu e rău.

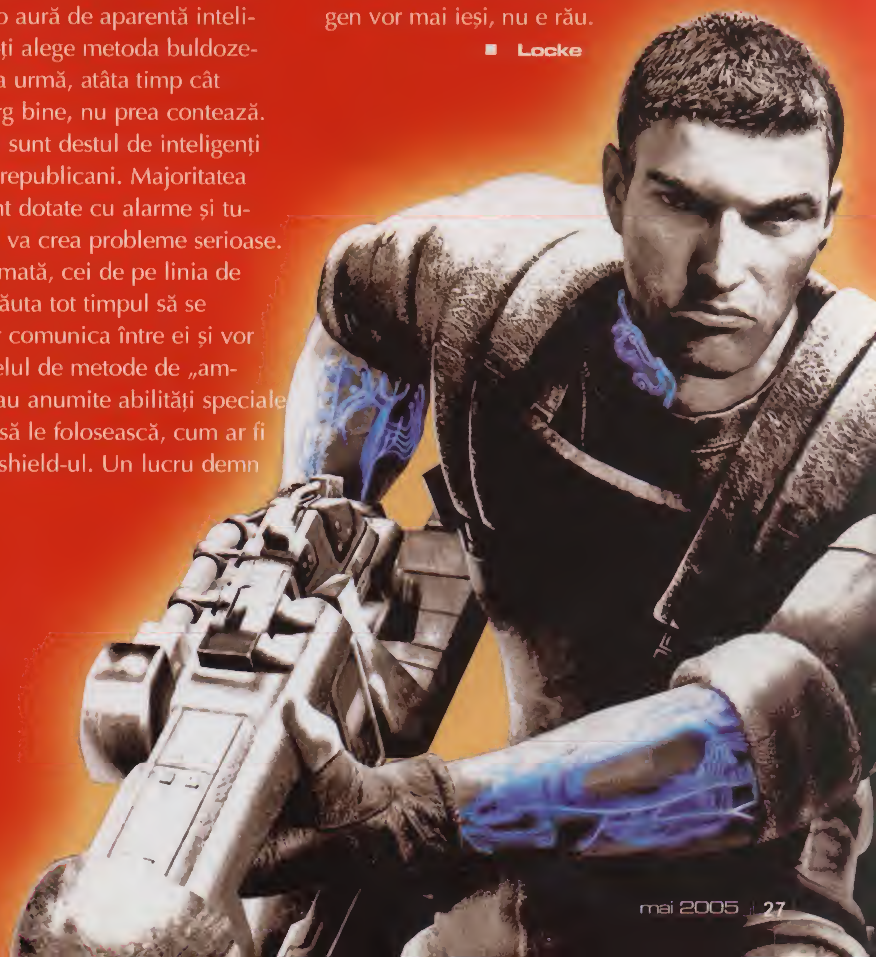
■ **Locke**

Titlu	Project Snowblind
Gen	FPS
Producător	Crystal Dynamics
Distribuitor	Eidos
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 MHZ
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.project snowblind.com



Grafică	**7/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**7/10**
Impresie	**8/10**

7,6



LEGO Star Wars

Scoate laseru' de plastic
Prinde-ți Forța în elastic

După ce ani de zile JECO mi-a fost cel mai bun prieten, puterile oculte ale FSN-ului au inventat un joc nou, numit de unii Revoluție. E inutil să menționez că acest moment a marcat un punct critic în evoluția speciei Homo Ludens Carpaticus. Copilul român a început să folosească „unelte" din ce în ce mai sofisticate și, în cele din urmă, a ajuns la un asemenea nivel de cunoaștere încât a fost considerat apt să înțeleagă Forța ce se ascunde în spatele cubulețelor colorate de plastic cunoscute „vesticilor" drept LEGO. Apanajul celor înstăriți și cu rude „în Germania", LEGO a însemnat multă vreme, cel puțin pentru mine, via aceea înconjurată de un gard viu construit în întregime din vânzători extrem de amabili, dar categorici în refuzul lor de a-mi acorda câteva clipe de intimitate cu micile cutii ce conțineau visul american în viziunea mea. Pe când indivizii de vârsta mea admirau cu nesaț rubrica de lenjerie intimă și colecțiile de ștrampi lycra, Neckermann-ul meu era mereu deschis la capitolul „LEGO". Poate așa se explică cele patru sau cinci vacanțe de vară petrecute alături de un prieten (din categoria „burghezi tare de treabă") și de sacul lui plin cu mici cărămizi colorate.

Închipuiți-vă plăcerea pe care am simțit-o atunci când mi-a picat în mână cea mai nouă tentativă a unor producători de a împreuna LEGO și PC-ul, lucrurile care mi-au marcat copilăria, respectiv adolescența... Întâmplător, între cele două s-a strecurat și a doua trilogie Star Wars, pe care am așteptat-o ani de-a rândul, iar când, în sfârșit, a venit, nu m-a mai interesat absolut deloc.



Șforța mea e mai lungă decât a ta

Vezi, bă, că LEGO e ca-n filme?

Dacă v-ați fi așteptat să puneți mâna pe modelul de plastic îmbibat cu forță al tânărului Luke, o să fiți dezamăgiți. LEGO Star Wars se concentrează exclusiv asupra metamorfozei micului Anakin din ăla mic, alb și nefumător în ăla mare și negru care respiră greu. Astfel, la început îi înhățați pe cei doi scoțieni (Obi-Wan și Qui-Gon) și o luați la picior prin Phantom Menace sprijiniți într-un minunat baston de laser. Nu singuri căci, pe parcurs, un regiment de personaje pitorești vă sar în cârcă și vă dau o mână de ajutor. Și de plastic...

După ce i-ați ajutat pe Qui-Gon și pe tinerelul Obi să demonteze armata de răufăcători plastifiați asmuțită împotriva lor și să-l dezmembreze bucată cu bucată pe Darth Maul, veți fi aruncați în mijlocul războiului clonelor. Nu insist, deoarece nu cred că există om care să nu se fi uitat cu ochii cât

cepele cum Samuel L. Jackson a sărit din brațele lui Tarantino direct în poala mătușii Lucas...

Scăpați ca prin urechile acului de amenințarea fantomei, forjați în Războiul Clonelor, vă îndreptați vertiginos către cireașa artificială de pe macheta tortului garnisit cu glazură de Forță: Episodul 3 sau Revenge of the Sith (cum vă place vouă). Practic, veți avea parte de un „sneak peak" mult mai interesant (și interactiv, pe deasupra) decât trailerul care circulă de ceva vreme pe ogoarele Internetului. Atenție, totuși... deși s-a renunțat la dialoguri (pe tot parcursul jocului schimburile de cuvinte sunt înlocuite de o pantomimă extrem de amuzantă și de sugestivă... nici n-am simțit lipsa unui dialog „vorbit"), Episodul 3 conține „dezvăluiri" pe care unii dintre voi le-ar considera spoilere.

Forța celor mulți

Revenind la mâinile de ajutor de care vorbeam puțin mai sus, ele sunt practic indispensabile în rezolvarea micilor puzzle-uri ce împânzesc fiecare nivel. Dacă mai țineți minte Demon Stone, veți observa niște „mici" similitudini. Practic, ambele jocuri folosesc același sistem de party. Controlați un țucumber, iar ceilalți vă urmează asemeni rumegătoarelor, așteptând cuminți să-i folosiți și pe ei. Anumite uși se deschid numai dacă în fața „soneriei" se află „piesa" care trebuie, iar unele locuri sunt accesibile doar anumitor personaje. Deosebirea majoră dintre Demon Stone și LEGO Star Wars (la nivel de gameplay, bineînțeles) se observă în agresivitatea personajelor. Dacă în Demon Stone nu mai știați ce să faceți să-i împiedicați pe nebuni să sară la bătaie, în cazul de față indivizii stau ca oile duse la tăiere și, cu excepția miniaturilor Jedi cu săbiile alea șmechere ce resping laserul, sunt lipsiți de instinctul de conservare specific


Tinere, mâine vii tuns...



Skull probing

oricărei vietăți, fie ea și virtuală. Singurul lor merit e că își dau seama de propria inepție și au bunul simț (de cele mai multe ori) să nu vă stea în cale. În schimb, atunci când aveți nevoie de ele pentru câte o trebușoară, puteți prelua controlul printr-o simplă acționare a unui buton... surpriză... de plastic.

În multiplayer lucrurile devin și mai interesante. E altceva când AI-ul este înlocuit de creierașul copilului tău sau al vecinului de scară. Exact ca în lumea din fața monitorului, o sesiune de inginerie LEGOlistică (hmmm) capătă și mai multă savoare atunci când nu sunteți singuri. În afară de micile probleme ridicate de poziționarea camerei și de cele legate de control (recomand cu toată căldura măcar un joypad), o partidă multi e de vis.

Suprizeeeeee, Suprizeeeee!!!!

În cel mai pur stil Andreea Marin, zeița din Maybach-ul lui Țiriac, întreb: ce-ați zice dacă i-ați putea desena mustăți lui Yoda? Pe același ton răspund: ei bine, după fiecare colțișor mai suspect vă așteaptă moneda universală, bănuții polimerici, mai pe scurt „studs". Cu doar 150k de „wampum", Yoda (și toate personajele din joc) poate căpăta niște mustăți de cazac ce l-ar face invidios până și pe Ivan Turbincă. Mustățile nu sunt singurul lucru ce poate fi „cumpărat", ele fac parte dintr-o ofertă mult mai bogată. Răbdarea de care probabil veți da dovadă când nu veți lăsa nici o



bucățică din peisaj necercetată va fi răsplătită cu bunătățuri mult mai dovedite decât o simplă pereche de mustăți. Dai un ban în plus, dar plăcerea de a „munci" un Darth Maul micuț și simpatic sau un Jango Fett e neprețuită. „Meniul" mai cuprinde blastere cât grebla, invulnerabilitate și multe alte drăcării numai bune să vă facă să reluați pentru a zecea oară


Repar poduri cu plata în rate

jocul. Pentru că, o dată dus la bun sfârșit, fiecare nivel poate fi reluat (și va fi nevoie, deoarece nu veți primi totul de-a gata la primul maraton) cu oricare dintre personajele câștigate cu sudoarea degetelor și cu puterea „stud"-ului...

În plus față de oferta (ne)obișnuită, în lumea plasticului sunt ascunse mici containere ce conțin componentele unor vehicule (majoritatea sunt disponibile și în magazine) care, o dată asamblate (asta presupune dibuirea tuturor lădițelor ascunse prin nivel), vă vor aștepta cumințele în parcare să le admirați împreună cu prietenii copiilor voștri. Și dacă tot am adus vorba de copii, nivelul de dificultate este setat cu imaginea unui țânc de trei-patru ani în minte. Este extraordinar de simplu să duci la capăt o „misiune", mult prea facil după mine. Însă, dacă exploratorul din voi nu depune armele decât atunci când a dezgropat toate secretele unui nivel, veți parte de o provocare deloc ușoară.

Plastica plasticului

Spre marea mea bucurie, producătorii nu s-au bazat doar pe cele două mari nume (LEGO și Star Wars) pentru a-și vinde marfa, ci s-au chinuit să-i realizeze și un ambalaj pe măsură. Rezultatul a fost, în linii mari, un engine grafic de zile mari, unde, pentru îmbucurarea privirii, shaderele trag ca la galere să redea cât mai bine textura și calitățile plasticului, adevăratul star al joculețului nostru.

În călătoria inițiatică a iubitorului de LEGO prin ograda lui Vader Vodă, vom întâlni personaje deloc prietenoase. Recomandat în aceste situații este un surplus de forță, livrat cu mintea sau prin intermediul lightsaber-ului. Nici la acest capitol motorașul grafic nu dă greș Dacă alegeți metoda aia ruptă din Rai, veți observa că omuleții „din monitor" sunt mult mai flexibili decât omologii lor de pe rafturi, iar o simplă apăsare de buton repetată până la epuizarea cărnii și a plasticului va declanșa un adevărat duel marțial animat la mare artă. Mai mult, deși target-ul este gamerul în stare larvară, nu s-a făcut abuz de efecte speciale după cum se întâmplă în majoritatea producțiilor de gen. Reflexiile nu depășesc în calitate obiectul reflectat, exploziile nu ard retina și laserele nu înrobesc întreaga populație de pixeli care sălășluiesc în bietul monitor. Totul este făcut cu un foarte mare bun simț, ceea ce spune multe despre scopul echipei de „constructori". Țelul nu a fost să hipnotizeze privitorul printr-o coregrafie post-modernistă a luminițelor și efectelor sonore, ci să creeze cât mai exact senzația pe care ați avea-o dacă, întâmplător, v-ați trezi în puterea nopții și ați vedea colecția de LEGO prinzând subit viață...


Touche, cliche, Champs-Elysees!

Puternic plasticul este

Din principiu (născut dintr-o suprasaturație de Forță și o lipsă acută de Sam și Max), nu mă ating de action-uri purtând marca „Star Wars". Îmi păstrez energia pentru câte-un RPG și, ocazional, pentru un simulator spațial în universul Star Wars. Însă LEGO Star Wars este o excepție pe care am făcut-o la insistențele micului Ciolan, un individ pentru care descoperirea plasticului olandez ă însemnat mai mult decât becul pentru Edison. Iar când Ciolan cel mic (gonit de un six-pack combinat cu Mirodenia de după unu) a plecat la culcare, eu, cioLAN cel mare, am rămas în continuare cu mâna pe joypad și cu ochii pe monitor... Și asta nu că aș fi găsit jocul perfect, ci din alte cauze. Unu: mi-am făcut damblaua și m-am jucat iar cu LEGO și doi: importanța acordată factorului „fun". E distractiv și relaxant, lucru rar întâlnit printre jocurile „serioase" la care joci cu săptămânile fără să schițezi un zâmbet...

■ cioLAN


Săltăreață forța în Yoda este...



Titlu	LEGO Star Wars
Gen	Action
Producător	Traveller's Tales
Distribuitor	Eidos
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB (Vertex and Pixel Shader v1.1)
ON-LINE	www.LEGOstarwars thevideogame.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,5

Stolen

Arta de a-ți fura căciula

Proaspăt eliberat de grijile teoriei conspirației, Sam Fisher mergea agale spre casă. „În sfârșit, puțină liniște și relaxare. Abia aștept". Și gândul bun îl duse, ușor, ușor, pe aripi de vis, până în fotoliul preferat din sufragerie. Înarmat cu telecomanda (semn al puterii sale de domn și senior), urlă suav (întru zăngănirea cristalelor din lustră): „Nevastăăăăă! Mi-e foame!". Sufletu'. Nu-l băgă nimeni în seamă. „Așa-mi trebuie dacă mă însor cu o rusoaică! Când vrei ceva de la ele, devin surde! Dacă iar crosetează mileuri, îi dau cu aragazul în cap!", mârâi el și plecă înspre bucătărie cu gânduri din care stealth-ul lipsea, dar hack and slash-ul ba. Stupoare! În bucătărie trona o farfurie goală, învelită sumar într-un bilet.

Puiuț mic,

Am plecat la muncă. Apar înspre dimineață. Dacă sună mama, vorbește frumos cu ea și nu mai imita vocea comisarului de la Imigrări. Știi că se sperie ușor când aude de deportare în Siberia (măgarule). Te rog mult, fă un duș, că data trecută când ai venit s-a încrețit tapetul din dormitor. Te pup dulce,

Anya.

PS: N-avem nimic de mâncare. Fă piața. Lista e pe verso.

Sam rămase gânditor, invidios pe vremurile medievale ale lui Garret, vremuri în care femeia putea fi legată de calorifer fără ca OFF-ul (Organizația Feministelor din Feudă) să cârâie ceva.



TociLara Croft

Anya (cea cu aragazul-pălărie din paragraful anterior) este un personaj complex. Ea reușește cu subtilitate să fie asemenea unei promoții la detergenți în magazinul din cartier, adică 3 în 1. Rând pe rând, ea este femeie, nevastă și, cel mai important, hoață.

Îndeletnicirea a deprins-o de mică, pe vremea când activa în Colhoz și organiza rețele de trafic de gogonele sovietice. După ce s-a făcut mare (și URSS-ul praf și pulbere), s-a mutat în americanul Forge City, unde a schimbat murăturile pe niște piese de muzeu și basmaua socialistă pe hi-tech-ul imperialist și decadent. Moment în care fundamentaliștii de la Hip Games (Al-Hipya pe limba lor) și-au zis că fătuța are potențial și au trimis-o urgent la produs diverse scumpeturi. De altfel, ce altă utilizare ar fi avut Anya? Carierele de succes cer un dram de frumusețe, concept imposibil de asociat cu figura de rață cu ochelari, tipică pentru tocilarul luat la mișto. Eu înțeleg că producătorii au prietene urâte, dar asta nu e o scuză pentru arătarea sinistră vândută drept sex simbol.

Din ciordeală în ciordeală, spre victoria finală...

...cam așa ar putea fi rezumată povestea Furtului de față. Evident, mai apar pe ici, pe colo interese colaterale, un mic complot al mafiei locale și o șleahtă de indivizi dubioși cu nume furate din Mortal Kombat sau filmele vechi cu James Bond. Nimic special. Special în schimb este modul de a juca, din motive de Xbox, portare și toate înjurăturile ce decurg de-aici. Abia auzisem cuvântul „Xbox" și mă gândeam deja cu o Frică Rece (Cold Fear – Jack se vrea criptic – n.r.) la ce mă aștepta. Prima chestie care scoate din minți este camera, lăsată în voia cea bună a mausului, metodă excelentă pentru a reda cel mai tâmpit unghi posibil la orice mișcare. Sfatul meu este ca mausul optic și Stolen să nu se întâlnească sau, dacă totuși se întâlnesc,



Oglindă oglinjoară, cine-i cea mai hidoasă din țară?



Gameplay-ul te face să te urci pe pereți



De la Mobra la Honda, asta da evoluție capitalistă

Doom 3: Resurrection of Evil

Iadul la o aruncătură de băț

Au trecut luni bune de când Doom 3 a fost lansat, iar de atunci și până în zilele noastre n-am simțit nici o clipă dorința să reiau cruciada împotriva forțelor Întunericului și nici să-mi încerc norocul pe culoarele claustrofobice din multiplayer. Fuga de la un capăt la celălalt al bazei marțiene, urmărit de progeniturile Satanei care au încercat zadarnic să-mi smulgă sufletelul din colțul în care se ghemuise de teama Judecății de Apoi, n-a reușit să-mi potolească setea de adrenalină care, o dată cu trecerea de primele niveluri, a dispărut cu desăvârșire. Însă cei de la id Software și Activision, precum și o bună parte dintre fanii Doom-ului în toate formele și culorile sale se pare că nu sunt și nu vor fi niciodată de aceeași părere. Pentru ei, Doom 3 a fost „the shit" și au dorit mai mult. Mai mulți bani la pușculiță, dacă gândim din perspectiva publisher-ului, și noi grozăvii pentru fanii nerăbdători să curețe pentru a doua oară Iadul de gunoaie. N-a trecut mult și iată că Activision ne aruncă din nou în focurile iadului cu Doom 3: Resurrection of Evil, un expansion de ale cărui level design și cod nu s-au ocupat cei de la id, ci băieții de la Nerve Software, aceiași care în urmă cu aproape patru ani ne-au delectat cu excelentul Return to Castle Wolfenstein.


Facem un ping-pong?


Am prins-o! Am prins-o!

Necuratul, mereu la pândă

La doi ani după evenimentele din Doom 3, baza de cercetare încă mai zace în paragină. Nici o grijă, și-a zis Scaraoțchi, mereu dornic de compania curioșilor bipezi cu sânge cald. Naivi din fire, oamenii se vor întoarce. De


Ești sigur că au plecat?

fapt, ăștia mereu se întorc. Ajunge să le dai un telefon.

În Resurrection of Evil nu-l vom mai vedea la treabă pe neînfricatul „marinar" din primul joc. De data asta jucătorul este aruncat în bocancii unui alt soldățel, la fel de crispat și dornic să-și riște pielea pentru a salva omenirea din ghearele răului, de bună voie și nesilit de nimeni. Vezi să nu! Trimis să găsească sursa unui ciudat semnal ce provine de pe suprafața planetei roșii, el descoperă un ciudat artefact cu puteri diavolești. „Uuuuu! Seamănă cu o... Drace, e o inimă!" Descoperirea are urmări dintre cele mai nefaste, întreaga sa echipă este pulverizată într-o clipită, iar intrarea în încăperea ce adăpostea drăcovenia este blocată. Cu inima cât un purice, eroul nostru își îndeasă noua descoperire în buzunarul hainei și o ia la sănătoasa încotro vede cu ochii, înarmat cu un pis-


Lasă-mă să ghicesc. Tu ești tatăl-socru...

tol și... o lanternă. Iar când spun „încotro vede cu ochii", mă refer la o singură cale de urmat, și asta pentru că Resurrection of Evil, demn urmaș al originalului, este unul dintre cele mai liniare jocuri pe care le-am butonat vreodată. Așadar, puține opțiuni pentru amicul nostru care, pentru a-și salva pielea, este nevoit să străbată aceleași culoare claustrofobice și întunecatele caverne ale Iadului, să transforme în scrum valurile de zombie și alte bazaconii criminale trimise de Scaraoțchi pentru a recupera artefactul, iar în final să-l lichideze pe cel din cauza căruia Marte a devenit destinația de vacanță preferată a împielițaților. Scurt și la obiect.

Gordon Freeman, I need your gun!

Pe lângă armele cu care ne-am făcut de cap în Doom 3, producătorul ne-a pus la dispoziție trei jucării noi cu ajutorul cărora să eliminăm orătăniile ce sar să ne scalpeze din cele mai neașteptate unghere. Pe lângă Inimioara ce poate încetini pentru o scurtă perioadă trecerea timpului, foarte utilă în momentele cheie ale jocului când este nevoie de ea pentru a rezolva un puzzle sau pentru a elimina niscaiva drăcovenii, în desaga soldatului nostru și-au făcut apariția două arme noi. Un pușcoci cu două țevi, a cărui putere de foc este de două ori mai mare decât a


Puțină pregătire militară nu strică niciodată

shotgun-ului cu care v-ați familiarizat deja dacă v-a pus naiba să jucați Doom 3, dar necesită mai mult timp pentru a-l încărca, și... surpriza serii... un Ionized Plasma Levitator (oooh!) sau, mai pe înțelesul tuturor, o adaptare a gravity gun-ului întâlnit în Half-Life 2, ce funcționează pe exact aceleași principii. Din păcate, obiectele nu pot fi ținute prea mult suspendate în aer, ele fiind automat scuipate după câteva secunde, ceea ce înseamnă că va trebui să le folosiți cât se poate de repede și cât mai eficient. Pe lângă butoaiele pline cu material explozibil, cu gravity gun-ul puteți prinde din aer proiectilele expediate de către adversari și să le returnați proprietarului de drept pentru a-l pulveriza, unele confruntări transformându-se astfel în veritabile meciuri de ping-pong. De noutăți avem parte și în rândurile împielițaților, dar asta nu înseamnă că noile creaturi sunt și mult mai periculoase. Evident că nu puteau lipsi bebelușii înaripați care mi-au zburlit puțin părul din nas sau enervanții soldăței posedați. Eliminarea unora dintre noile progenituri ale Satanei s-ar putea să vă dea totuși bătaie de cap, însă folosirea corespunzătoare a arsenalului din dotare vă poate scuti de timpii de încărcare exasperanți de mari de care veți avea parte revenind la o salvare anterioară.

Nu vă speriați. Nu mușcă...

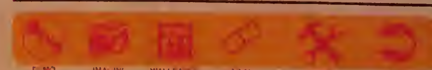
Din punct de vedere vizual, Resurrection of Evil reușește să se ridice la înălțimea așteptărilor (nu mari),


Pierdut picioare. Ofer recompensă.

diferențele dintre jocul original și expansion fiind aproape insesizabile. Personal, jocul nu mi s-a părut deloc înspăimântător, reușind chiar să devină plictisitor pe alocuri, iar cu elementul surpriză n-am făcut prea des cunoștință deoarece locul și momentul în care o lighioană urma să mi se materializeze în fața ochilor au rămas în continuare la fel de previzibile. Multiplayer-ului însă i s-a acordat o atenție mai mare, Resurrection of Evil permițând de această dată unui număr de maxim opt jucători să-și descarce nervii în modurile death match și capture the flag. Cu toate acestea, multiplayer-ul din Doom 3 nu se ridică și nu se va ridica niciodată la înălțimea unor titluri deja consacrate precum UT2004, Battlefield 1942 sau Counter Strike, punctul forte al jocului rămânând în continuare campania solo, o experiență destul de scurtă, ce-i drept, dar căreia merită să-i acordați zece ore din viață dacă v-a plăcut Doom 3. Pentru ceilalți, dentistul va rămâne în continuare cel mai mare coșmar al lor.

■ KiMO

Titlu	Doom 3: Resurrection of Evil
Gen	FPS
Producător	Nerve Software
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.doom3.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7,6

Femeia fatală cu arma mortală

Bine ați venit la emisiunea teleshopping. Dragi gospodine, astăzi avem o ofertă specială pentru dumneavoastră. Doamna Dredd a făcut un substanțial sacrificiu (soldat cu un ochi vânăt și două coaste rupte) și vă oferă ocazia unică de a achiziționa un pistol multifuncțional marca Judge Dredd. Acesta vine dotat cu patru tipuri de muniție, descrisă acum pe ecrane:

Tracker: Mini-săgeata indică mișcarea individului, adică prin ce crâșmă stă soțul cu prietenii bețivani

Nullifier: Încărcătura electrică calmează temporar soțul turbulent, stinge veioza și oprește alarma când furați lenjerie intimă din magazine

Sonic Emitter: Aderent pe orice suprafață, proiectilul emite la comandă un sunet puternic. Eficient pentru extragerea bărbatului din fața televizorului. De folosit când începe telenovela preferată

Tripwire: Proiectilul este dotat cu un fir invizibil pentru bărbatul turmentat, bun de plasat la intrare pentru a-i pune o piedică sănătoasă.

Pachetul special include și o pereche de ochelari „Night Vision” cu opțiunea sonar, pentru a putea vedea direct prin ușă dacă vecinei de vizavi i-a venit amantul în vizită

„Pistolul Dredd”... Pentru nevasta demolatorului de succes!

o mână miloasă să taie din sensibilitatea rozătorului, că altfel e rost de nevroze. Și cum prost e doar o stație înspre infect, mințile luminate cu opaiț din echipa de producție au găsit că e un lucru bun să mai vezi uneori și dintr-un singur unghi, exact când nu era cazul, dar era loc de un screenshot frumos. Pe scurt, mi-am făcut un car de draci, cantitate completată de gameplay.


Bine că a adormit, acum îi iau sandvișul cu margarină vegetală

În primă fază, părea băiat manierat, croit după Prince of Persia (da, sistemul de control se aseamănă extrem de mult). În plus, amicul său, AI-ul, este binișor implementat și oferă un concurent decent. Îi lipsește doar omorul. Adică, mă rog, el există parțial, adică de partea celorlalți. Și Sam avea interdicție uneori la semănat plumb prin inamici, dar un grumaz tot putea rupe. Aici plumbul e înlocuit cu muniție ecologică și pacifistă, iar grip-ul mortal devine doar unul adormitor. Cu toate astea, mă pregăteam să-l mângâi frumos pe frunte și să-i mai cresc nota somaleză, dar am dat de modul în care folosești arma. E first-person, grosolan și anevoios.

Vopsește hoțește

După paragraful de mai înainte, câteva ticuri nervoase noi m-au forțat să iau o pauză. M-am refugiat în grafică, cu speranța unei revelații a poligonului absolut. N-am avut revelație, dar nici motive să fug. Alegoric vorbind, grădina de imagini nu avea teren prielnic pentru flori pretențioase care să trimită ochiul înspre extaz, ci doar flori obișnuite, printre care se mai strecura veninos și câte un zarzavat. Detaliu pe ici, pe colo, realism subțirel, când prea întunecat, când prea luminos (dar mereu cam șters; umbrele și iluminarea sunt însă demne de admirat), capitolul vizual merge hotărât spre zona decentului și adoarme acolo. Sunetul îi cântă și el în strună graficii. Inițial, am crezut că are personalitate și se va manifesta fără jenă prin tot jocul. Din păcate, combinația de muzică „James Bond” și ceva techno pe fundal apare în intro și în câteva momente-cheie, în rest liniște și pace.

Inculpat, tribunalul a decis

Stolen nu e o revelație. Nu e nici măcar un joc care „să meargă”. Uneori am dubii că nu ar fi un joc, ci o unealtă malefică de zdrobit rezistența psihică. Dacă sunetul și grafica îl țin pe linia de plutire, iar story-ul suflă în pânzele celor lipsiți de pretenții, camera și unele bucăți de gameplay vin și dau cu bâta în baltă, până se scufundă bărcuța. Într-un fel, jocul are o ironie a lui, pentru că e ceva să faci un joc despre hoți și în final să-ți iasă un jaf.

■ **Jack the Ripper**

Titlu	Stolen
Gen	Action
Producător	Blue 52
Distribuitor	Hip Games
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.stolen-game.com

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	4/10

5,4

Silent Hunter III

Nu-i vapor ca submarinu' şi nici peşte ca Delfinul

Silent Hunter III e unul dintre puținele jocuri a cărui amânare a fost întâmpinată cu urale de către gameri, ba mai mult, această amânare a fost provocată chiar de către ei. Timpul a trecut repede și iată-ne puși în fața unui joc pe care noi, aici în România, am avut un motiv în plus să-l așteptăm cu atâta entuziasm. Cred că foarte puțini dintre voi nu au aflat până acum că Silent Hunter III este produs integral în România și din acest moment devine încă o dovadă a potențialului ridicat care se găsește la noi în țară. Fără să exagerez, văd în Silent Hunter III un deschizător de drumuri în ciuda faptului că nu cred că va fi detronat prea curând de pe prima poziție din topul celor mai bune jocuri produse pe meleagurile noastre.

Primii paşi sub apă

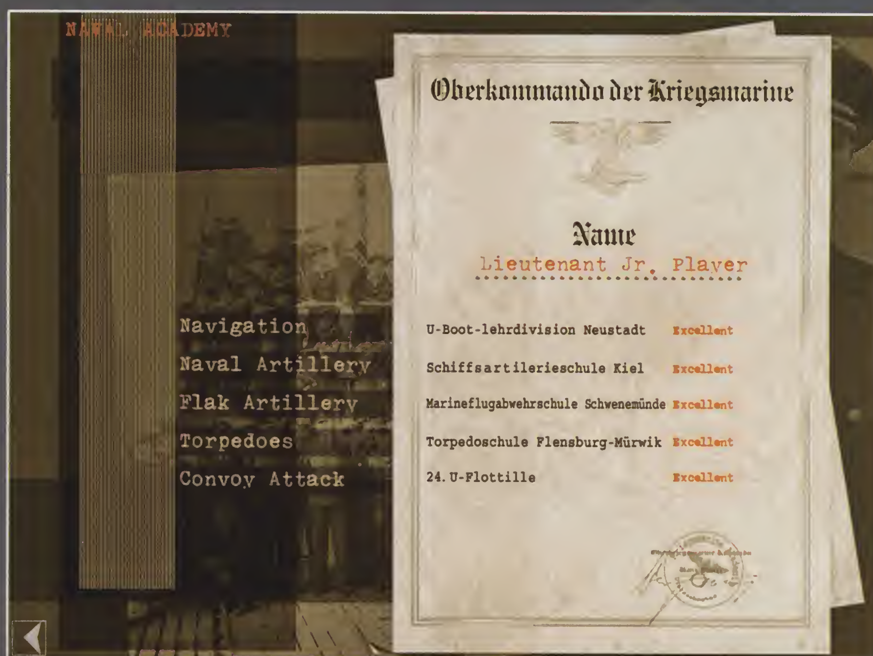
O descriere mai exactă a jocului Silent Hunter III l-ar defini ca fiind un simulator de comandant de submarin,



Cineva face un grătar pe punte

dată fiind prezența în joc a unui echipaj care se află în subordinea ta. Dar până să primești un submarin pe mână și să devii coșmarul ambarcațiunilor inamice sau neutre, trebuie să urmezi academia navală. Aici vei afla cum se navighează un submarin, vei învăța să folosești armele de pe punte și vei aprofunda lansarea torpilelor, lucru esențial în acest joc. După cum ți-ai dat seama, această academie este tutorialul jocului Silent Hunter III și se termină cu un curs final în care vei avea la dispoziție un convoi întreg pe care să-ți testezi abilitățile de vânător subacvatic. Fiecare curs se încheie cu un examen pe care e recomandat să-l iei cu „excelent" pentru a-ți ușura debutul în cariera ta sub culorile marinei germane. O dată cariera începută, te bucuri în gând că jocul a fost amânat, iar acum ai în față un joc cu o frumusețe de campanie dinamică. Oceanul îți stă pe de-a-ntregul la dispoziție și rutele pe care le străbați sunt în exclusivitate alegerea ta. Plecarea în misiuni se face din porturi într-o atmosferă de sărbătoare, cu o mulțime de tinere care salută cu regret echipajul. Pe mine unul mă fac mereu să îmi amintesc de rata de supraviețuire extrem de mică (25%), de care îmi spunea Locke că se bucurau submariniștii în Al Doilea Război Mondial înainte de a pleca „pe teren". În Silent Hunter III, nu ai ce să pățești însă, chiar dacă atmosfera este excelent realizată și nu e foarte greu să uiți că ești la tine în cameră și nu e nici vorbă de bombe sau apă în jurul tău. Spuneam că plecarea în misiuni se face din porturi, eh! exact în același loc se și încheie o misiune. Zonele în care vei patrula și traseele pe care le alegi sunt lucrurile de care depind întâlnirile tale cu navele sau avioanele inamice. Nu este nimic scriptat și nu dai nas în nas în același loc cu aceleași nave, iar elementul surpriză apare atât pentru tine, cât și pentru AI.

Pe parcursul misiunilor nu vezi nici un loading screen indiferent de zona prin care te plimbi. Jocul, care stă foarte bine la capitolul dotare, vine și cu o hartă pe care găsești rutele folosite de Aliați în Al Doilea Război Mondial, dar și zonele în care aveau acoperire aeriană. De asemenea, sunt însemnate și porțiunile în care se desfășura un trafic naval intens, locuri în care îți vei găsi de lucru din belșug (Scapa Flow, Gibraltar).



Am pus burta pe carte.

You and your crew

Simpla prezență a unui echipaj aș putea spune că m-ar fi mulțumit, însă Silent Hunter III îți oferă mai mult decât atât. Oamenii aflați sub comanda ta câștigă experiență, pot fi decorați, promovați și ai posibilitatea de a-i specializa în domeniul în care dorești. La sfârșitul misiunilor, pe lângă medaliile pe care le primești tu, ai și unele pentru echipajul tău, pe care le acorzi cui crezi de cuviință, dacă îndeplinește condițiile de a primi una. Da' ofițerii sau cadeții sunt și ei oameni, iar viața în adâncuri nu e ușoară, așa că va trebui să fii cu ochii pe ei și să ai grijă să se mai și odihnească din când în când. Atunci când obosesc, un semn de exclamare apare în dreptul lor, moment în care, dacă situația ți-o permite, ar fi bine să-i muți într-una dintre camerele de odihnă. Este important ca ei să fie bine pregătiți în momentul în care un atac se declanșează, pentru a da randamentul maxim. Membrii echipajului pot fi mutați pe orice poziție și există și presetări pentru cei care nu vor să-și bată capul cu acest aspect. Astfel, poți selecta direct formula pentru un atac de suprafață sau pentru o navigare liniștită în submersie.

Amiralul Karl Dönitz

În perioada în care se desfășoară acțiunea din Silent Hunter III, Karl Dönitz a fost la comanda diviziei de submarine a Kriegsmarine și mai apoi a fost numit „Commander in Chief of the German War Navy", asta în situația în care nu a făcut parte niciodată din Partidul Nazist. După ce SUA au intrat în război, Dönitz a plănuit operațiunea Drumbeat, în urma căreia au fost scufundate 609 nave, totalizând 3,1 milioane de tone, cu prețul a doar 22 de U-Boat-uri pierdute în cursul misiunilor desfășurate de-a lungul Coastei de Est americane. După moartea lui Hitler, Karl Dönitz a condus Germania timp de 20 de zile, însă guvernul său nu a fost recunoscut de Aliați, iar Großadmiral Dönitz a fost arestat și



condamnat la 10 ani de închisoare pentru crime de război. După ce a fost eliberat în 1 octombrie 1956, s-a retras într-un sat de lângă Hamburg, unde s-a stins din viață în data de 24 decembrie 1980.



Echipajul așteaptă cu nerăbdare atacul



Se duce să vadă mai de aproape

Crew managementul este încă un element care dă un plus de savoare și realism jocului.

Nimeni n-a spus că va fi ușor

În Silent Hunter III avem la dispoziție submarine din clasele II, VII, IX și XXI, toate realizate cât se poate de realist în acest moment într-un joc video. În '39 începem la comanda unui IIA, iar pe măsură ce avansăm în campanie, ajung să fie disponibile și celelalte, astfel încât din 1944 apare și XXI, care se poate scufunda până la 210 metri și are un echipaj de 64 de marinari. Pe lângă medalii și promoții, la sfârșitul misiunilor îți crește și reputația, adică primești renown points. Acestea pot fi folosite pentru a recruta ofițeri, subofițeri sau cadeți mai experimentați, dar și pentru a efectua upgrade-uri submarinului tău: torpile mai bune, echipament mai nou și mai performant. Un conning tower mai bun poate face diferența în momentul în care saluți aviația inamică cu trei antiaeriene pregătite să trimită rafale de câte 40 de „Armor Piercing" de 2 cm.

În funcție de opțiunile de realism pe care le alegi, Silent Hunter III poate să fie un simulator de înaltă clasă sau un joculeț în care te plimbi frumos cu submarinul din dotare, fără grija de a rămâne fără combustibil sau oxigen. Când setezi realismul la maxim, jocul devine mai dificil, dar și mai fascinant, iar satisfacția este mult mai mare după fiecare bărcuță pe care ai detectat-o, ai urmărit-o și într-un final ai trimis-o în adâncuri. Fără nici o soluție primită de la ofițeri, fără torpile care să curgă pe bandă și care la contactul cu ținta să facă boom. Vrei simulator, atunci nu ai toate astea, iar partea cea mai grea este lansarea manuală a torpilelor. Trebuie să identifici nava, cu ajutorul manualului de recunoaștere (nu uita să o bifezi), apoi aduni datele cu ajutorul notepad-ului, pe care ulterior le trimiți în TDC, de unde te mai joci pe la declanșator, adâncime, viteză sau optezi pentru lansarea unei „salve" de torpile. Este destul de greu și cea mai mică greșeală aduce cu sine nereușita. Manevrele AI-ului, distanța la care te afli de țintă și torpilele folosite influențează și ele rezultatul final. În timp însă, ajungi să te perfecționezi și să devii cea mai bună variantă când vine vorba de lansat torpile.



Au venit tare din urmă...

da' i-am luat pe final

Ploaie de MOD-uri

Comunitatea nu a jucat un rol important doar în realizarea jocului Silent Hunter, ci și în îmbunătățirea produsului final. Astfel, o mulțime de MOD-uri au apărut deja și putem spune că oamenii sunt pe val. Totuși, cel mai interesant mi se pare cel care face posibilă utilizarea comenzilor vocale.



Pentru acest MOD avem nevoie în primul rând de un programel freeware, care se numește Shoot și care a ajuns la versiunea 1.6.4. Are doar 212 KB și poate fi descărcat de pe site-ul clans.gameclubcentral.com/shoot/.

De asemenea, trebuie să avem instalat engine-ul de recunoaștere vocală SAPI 5.1 și Microsoft .NET framework. Voice command-ul îl găsiți pe www.subsim.com/subsim_files/patches.html#sh3 și are 22 KB. Tot aici mai sunt alte MOD-uri, pe care cu siguranță le veți găsi foarte utile. Despre Voice command pot să spun că merge de minune și mărește considerabil plăcerea de a comanda un submarin, chiar dacă s-ar putea ca lumea să se uite ciudat la voi după ce vorbiți singuri o noapte întreagă. ALAAARMMMM!!!!

AI-ul devine tot mai greu de înfruntat pe parcursul campaniei și, pe lângă manevre de eschivă, el va primi ajutor din ce în ce mai ușor, așa că tacticile tale de atac, dar și de apărare, trebuie gândite cu mai multă grijă. Nu trebuie să faci prea multe greșeli pentru a pierde totul într-o clipită și să începi să trimiți câte un cadet să facă nani cu peștișorii. Nu sunt puține situațiile când din „Silent Hunter" devii „Loud Hunted" și te trezești alergat de câțiva băieți care ți-au pus gând rău și vor să te trimită să studiezi, mai îndeaproape, curenții oceanici.



N-a intrat Delfinul sau Rechinul, da' tot avem ceva

O frumusețe de joc

Grafica din Silent Hunter III a atras atenția încă de la primele imagini prezentate de producători pe site-ul jocului. Totul este realizat remarcabil, interiorul și echipajul fac dintr-o simplă plimbare prin submarin o adevărată plăcere pentru ochiul jucătorului. Focul care cuprinde ambarcațiunea pe care ai supus-o unui tir susținut cu deck gun-ul și mai ales explozia produsă de o torpilă dau reușitelor un plus de satisfacție. Sunetele din joc au și ele un aport la atmosfera care te înconjoară, iar voice acting-ul combinat cu voice command-ul te fac să te simți ca un adevărat căpitan. Ce mai, Ubisoft România a reușit să creeze atmosfera de care avea nevoie un simulator de clasă, cum putem acum să spunem că este Silent Hunter III.

Pe lângă campania dinamică, pentru modul single player mai avem și 10 misiuni istorice, printre care cea de la Narvik sau cea de la Scapa Flow. De asemenea, avem și multiplayer, după preferință LAN sau ubi.com. Ideea e că pentru LAN ai nevoie de mai multe calculatoare care să aibă o configurație serioasă, prin care să se găsească și o unitate DVD, iar pentru net îți trebuie ceva țeavă. Dacă mai adăugăm și editorul de misiuni, este clar că Silent Hunter are un potențial de replay foarte mare. Cerințele jocului sunt ceva mai măricele, dar deja aceste cerințe apar tot mai des în fișa tehnică a jocurilor, iar Silent Hunter III oferă din plin pentru ceea ce se cere.

Made in Romania

Silent Hunter III este cel mai bun simulator de submarine creat până acum și este produs integral la noi în țară. Dar pe lângă talentul producătorilor, în spatele succesului acestui joc se află și decizia de a pleca urechea la doleanțele fanilor, lucru care se întâmplă tot mai rar în ziua de azi. Dacă am fi luați mai des în seamă, ar fi mai bine pentru ambele părți. În mod sigur.

■ Rzarectha

Titlu	Silent Hunter III
Gen	Simulator
Producător	Ubisoft România
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.silent hunterIII.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	10/10
Impresie	10/10

9,3

Interviu SH III

Am stat de vorbă cu Cristian Hriscu-Badea de la Ubisoft România, Game Designer și 3D Artist la Silent Hunter III.

LEVEL: Cum a luat naștere proiectul Silent Hunter III și de ce a fost produs în România?

Cristian: Faptul că echipa din România are o experiență solidă în simularea de vehicule a reprezentat unul dintre atuurile de bază pentru producerea jocului aici.
Echipa aproape și-a păstrat componența intactă de la primul racing title – Pod II (Dreamcast) în 2000 și până la Silent Hunter III. După Pod II, următorul proiect a fost Speed Challenge (PC) – Jacques Villeneuve Racing Vision – în care echipa a lucrat cu Jacques Villeneuve și Mr. J. Clear – Chief Engineer la Bar Team. A urmat Taxi III (PS2) sub îndrumarea lui Luc Besson și ultimul proiect înainte de Silent Hunter III a fost Downtown Run (pentru PC/PS2) – un arcade cu mașini de serie. Deci primele titluri pe simulare de vehicule și engine-ul grafic, in-house made, continuu îmbunătățit de-a lungul a patru ani, au reprezentat o carte de vizită importantă pentru echipa din România.

L: Care parte din joc a fost cel mai dificil de realizat?

C: Cred că aproape totul a fost dificil de realizat pentru că jocul are un extraordinar grad de detaliu și ești nevoit să ții cont de foarte mulți factori într-o simulare.
Unul dintre momentele cele mai dificile a fost lucrul la campania dinamică. Ai toată lumea la dispoziție, poți merge oriunde vrei pe glob și trebuie să ții cont de acuratețea istorică a rutelor convoaielor, de bazele aeriene, de acoperirea pe care o au aceste baze aeriene, de vremea din Atlanticul de Nord, de anotimpuri, de porturi, de zonele de patrulare, de câmpuri de mine, de plase antisubmarin și multe altele, încât devine evident că a fost partea cea mai importantă și dificil de realizat a jocului. Mai ales că nu ne era nici nouă foarte clar cum am putea face această campanie dinamică într-adevăr dinamică.
Se pare că am reușit însă. Primele relatări ale unora dintre fani despre „poveștile de război" pe care le-au trăit în Mediterană au fost pentru noi o confirmare a faptului că am reușit. Într-una dintre aceste relatări unul dintre fani a povestit despre întâlnirea cu avioane Stukas care bombardau un convoi și spunea că evenimentul a fost cu adevărat cinematografic. Trecem aici peste frustrarea că nu martorul evenimentului a fost cel care a scufundat cea mai mare parte din convoi, însă evenimentul a fost remarcabil. Asta arată că lucrurile sunt cu adevărat dinamice în campania din Silent Hunter III.



L: Cât timp s-a muncit la Silent Hunter III?

C: Echipa a avut 26 de oameni pe producție și aproximativ 30 pe testare. La sfârșit am rămas 8 oameni pe producție și 16 oameni pe testare. Ceilalți au trecut la alte proiecte spre sfârșit. Jocul a fost 6 luni în preproducție și 2 ani în producție.



L: Ce ne poți spune despre rolul comunității în realizarea acestui joc?

C: Un singur lucru... comunitatea a avut forța să convingă UBI să amâne proiectul, care era programat să apară în septembrie 2004, pentru martie 2005 pentru a integra o campanie dinamică în el.
Comunitatea e una solidă și în componența ei intră oameni cu experiență în marina militară sau comercială, piloți de Airbus sau foști membri ai unor echipaje de submarin și nu numai. Deci e vorba de o comunitate serioasă, matură, cu cerințe pertinente și cu o medie de vârstă de peste 25 de ani. Asta nu înseamnă că nu a fost atras în comunitate și un gen de public mai puțin interesat de simulare decât de spectacol. Una dintre realizările lui Silent Hunter III este aceea că a reușit să atragă și interesul unui public mai puțin hardcore (pentru că jocul este accesibil și unui public mai puțin avizat).

L: Care e principalul lucru pe care regretați că nu l-ați introdus în SH III?

C: Wolfpacks și milkcows... cu alte cuvinte, aprovizionarea pe mare ar fi dat un grad și mai mare de veridicitate lui Silent Hunter III și poate o și mai mare profunzime. Dar intenționăm să le adăugăm într-unul dintre patchurile/add-on-urile viitoare.

L: Până acum au fost lansate două patch-uri. Mai pregătiți ceva pentru Silent Hunter III?

C: Cu siguranță, acesta e doar începutul!

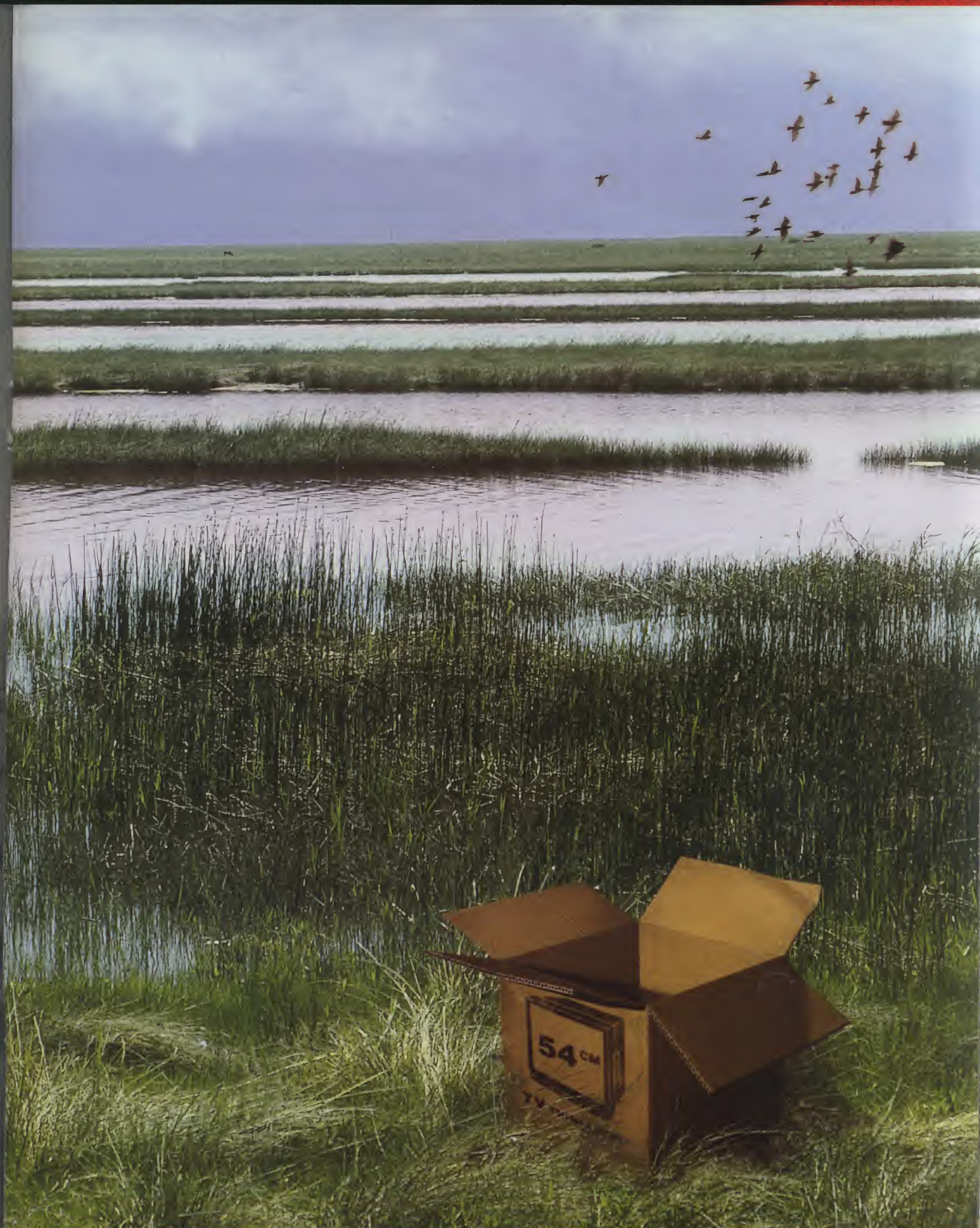
L: Dacă poți să ne spui câteva cuvinte despre Silent Hunter IV, la ce trebuie să se aștepte fanii?

C: E destul de devreme să vorbim despre Silent Hunter IV, dar cu siguranță vom acorda o mult mai mare importanță factorului imersiv reprezentat de echipaj.

L: Cum vezi viitorul game development-ului de la noi din țară?

C: După Silent Hunter III!?... Spre... roz!?

L: Cristi, îți mulțumim pentru timpul acordat și îți urăm multă baftă în continuare.


54 CM

Second Sight

Am puteri, dar mă tratez

Acum, pe bune, avem un tip pe forumul LEVEL care pretinde că ar fi dotat cu puteri paranormale și, judecând după avatarul lui (un nenea cu ditamai șforța ieșindu-i din degete) și semnătură (ceva cu Alfa și Omega... Ai ajuns vedetă, bă!), s-ar putea ca băiatul să fie pe bune. De fapt, deja s-au oferit câțiva voluntari, dornici să scape de sciatică și să simtă bioenergia pe propria piele. Adică, cine sunt eu să spun că nu se poate așa ceva? Sunt sigur că jumătate dintre mamele voastre, plus o mare parte din bunici, cred în chestii de genul ăsta. Așa că de ce aș lua peste picior premisa unui joc care te pune exact în postura unui para-bio-psiho din ăsta? No, uite că nu o fac. Aștept în schimb ca data viitoare când mai car mobilă și mi se pune un junghi în spate să fiu tratat pe gratis și fără durere. Mai cer de asemenea un masaj de la o para-bio-psiho drăguță, care să pună șforța pe mine după o săptămână de dormit în redacție. Rog seriozitate!

Timpul nu stă pe loc

Second Sight este primul joc ce apare (și) pe PC al celor de la Free Radical Design, cunoscuți în lumea consolelor ca producătorii seriei Time Splitters, o serie de jocuri în care, aparent, timpul se feliază mai ceva ca salamul săsesc, idee pe care o să o regăsim și în Second Sight. Deh, echipă mică, idei puține.

Jocul de față spune povestea lui John Vattic, un amărât de doctor, recrutat forțat de armata americană și aruncat


La strungă, în uzină

în mijlocul unei echipe ultrasecrete ce acționează în misiuni ceva mai delicate. „Delicatețea" misiunilor îl va aduce pe John Vattic în cele din urmă pe un pat de spital, ras în cap, plin de bandaje și cu șforța promițând să-i electrizeze din plin părul când i-o crește. Părul. Povestea începe de fapt de aici, fără ca tu să știi nimic, dar se va forma pe parcursul jocului, fiecare misiune dezvăluind noi elemente din puzzle-ul general. Ești transportat în timp, ba te vezi în spital, gata să lupți cu asistentele și cu injecțiile, ba dârdâi în Siberia, alături de cei de la WinterICE (trupa de șoc din care faci parte), în timpul unor evenimente ce au avut loc cu șase luni în urmă. După cum spuneam... Băieții de la Free Radical au ceva probleme cu așezarea poveștii într-un timp bine definit și se joacă cu tine în timp ce tu te joci de-a John Vattic, acum și cu șase luni în urmă. Ca să te bulversez complet, țin să îți spun că de fapt lucrurile nu sunt de fapt așa cum crezi tu până în ultimul moment, misiunile din trecut nu sunt chiar în trecut, prezentul nu e nici el unde ar trebui să fie și, în general, sfârșitul e cea mai bună parte a întregii povești. În rest, totul se învârte în jurul unor experimente ale rușilor și ale americanilor, al unor copii cu puteri paranormale și al unei gagice care chiar crede în tine (deși tu la început faci pe durul și o ignori, macho mic ce ești!).


Atracție fatală în cartier

La așa ochi, așa vedere!

Primul lucru pe care îl observi în Second Sight sunt ochii unui nenea gardianul care se holbează la tine. „Mario! Luigi! Tu ești?!", ai vrea să-l întrebi tu, dar nu ai timp pentru că îl pui pe jos și îi închizi respectuos ochii. Ei, ochii ăștia sunt clar cei mai bulbucați pe care i-am văzut eu în orice joc până acum. Așa e, nu o să vorbesc de grafică (mediocră... proastă, după părerea lui Locke) și nici de engine-ul fizic (mediocru... prost, dacă ar fi să ne luăm iarăși după Locke, care s-a speriat când i-am arătat cum pot să port un inamic pe cap pe post de sombrero), ci despre ochi. Ochii sunt oglinda sufletului, zicea cineva, cândva. Dacă asta este adevărat, atunci în jocul ăsta sunt la oglinzi cât să-ți tapetezi Casa Poporului, primul etaj, fără budă. Ochi care se holbează la tine din toate părțile



Așa îmi vine să dau cu TV-ul de pământ!

și te obligă să te ții la distanță și să îi închizi fără să te mai deranjeze cu privirea lor horror. Ochii te vor bântui prin regiunile înghețate ale Siberiei și prin coridoarele spitalelor și ale sediilor de firmă pe care ești pornit să le distrugi. Te vor băga în sperieți în timp ce faci slalom printre gunoaiele din ghetouri și te vor fixa de sub șepcile FUBU ale șmecherilor de cartier. Bine că inamicii ăia cei mai răi, de la sfârșit, și-au pus măști pe față, altfel înlemneam când săreau ninjalăii ăia pe mine. Dar îndeajuns despre ochi, grafică și pălării umane!

De la mine, pân' la tine

Avem două tipuri distincte de „arme" pe care le putem folosi în Second Sight. În ordinea de pe tricouri, primele sunt armele convenționale, atât de convenționale pe cât pot fi pistoalele, armele automate și puștile cu lunetă. Apoi urmează „forțele speciale" de care dispune John Vattic. Partea bună este că aceste forțe nu sunt destinate exclusiv luptei, ci pot fi folosite și în scopuri medicale (Heal-ul, de exemplu) sau în scopuri ceva mai practice, cum ar fi manevrarea unor aparate de la distanță. Mai vin apoi și puterile mai ciudate, de exemplu cea care îți permite să proiectezi o imagine de-a ta, care poate folosi computere, întrerupătoare (însă nu poate să se lupte) și poate chiar poseda inamici sau Charm-ul, cea care te poate face invizibil sau poate fi utilizată pentru a-ți calma aliații. Armele de foc folosesc, evident, muniție, iar puterile speciale un fel de forță care nu este infinită, dar poate fi regenerată.

Gameplay-ul se bazează pe utilizarea în paralel a tuturor forțelor și a armelor pe care le ai la dispoziție. Este bine de amintit că jocul este destul de bine gândit la partea de stealth (pentru un action), oferindu-ți posibilitatea să te lipești de zid, să te ascunzi după obiecte etc. Toate astea își dovedesc utilitatea atunci


Simte forța!


Un machiaj permanent

când sunt folosite alături de sistemul de țintire, preluat de pe console, dar destul de bine conceput. Din păcate, toate astea au un mare inamic în controlul personajului, care este greoi de la un


John Vattic în perioada albastră

capăt la celălalt al jocului.

Un alt dezavantaj deranjant al jocului stă în AI-ul în foarte multe situații sub orice critică. Poți, de cele mai multe ori, să elimini un inamic cu pistolul cu tranchilizante fără ca tovarășul lui, care stă la doi pași de el, să aibă nici o reacție. Și, evident, majoritatea luptelor în care vei intra alături de echipa ta vor fi rezolvate de tine, pentru că restul sunt prea ocupați să tragă pe alături. Aș mai aminti aici și episodul în care unul dintre coechipieri s-a împiedicat ca belemecul de o scândură de pe jos, a scuipat un pic de sânge, după care s-a pornit să pună ditamai mitraliera pe mine. Evident, nu s-a oprit până nu m-a omorât. Și jur că nu i-am pus piedică!

Ochiul din ceafă

Second Sight se evidențiază în primul rând prin diversitatea puterilor care îți sunt puse la dispoziție, toate foarte bine gândite, precum și prin câteva momente ale poveștii sau două, trei alte elemente de gameplay. Este însă tras în jos de controlul haotic, de lipsa stresantă a opțiunii de salvare și în general de mediocritatea momentelor de acțiune. Nu este un joc slab, altfel nu văd cum de m-a ținut lipit de el de la un capăt la celălalt, însă din păcate elementele bune pe care le aduce nu sunt îndeajuns pentru a le contrabalansa pe celelalte. Însă prevăd că cei de la Free Radical Design se vor ține de ideea lor fixă și ne vor aduce în curând și alte jocuri (din ce în ce mai bune, sper) în care să ne aburească cu relativitatea timpului și alte nebunii din astea.

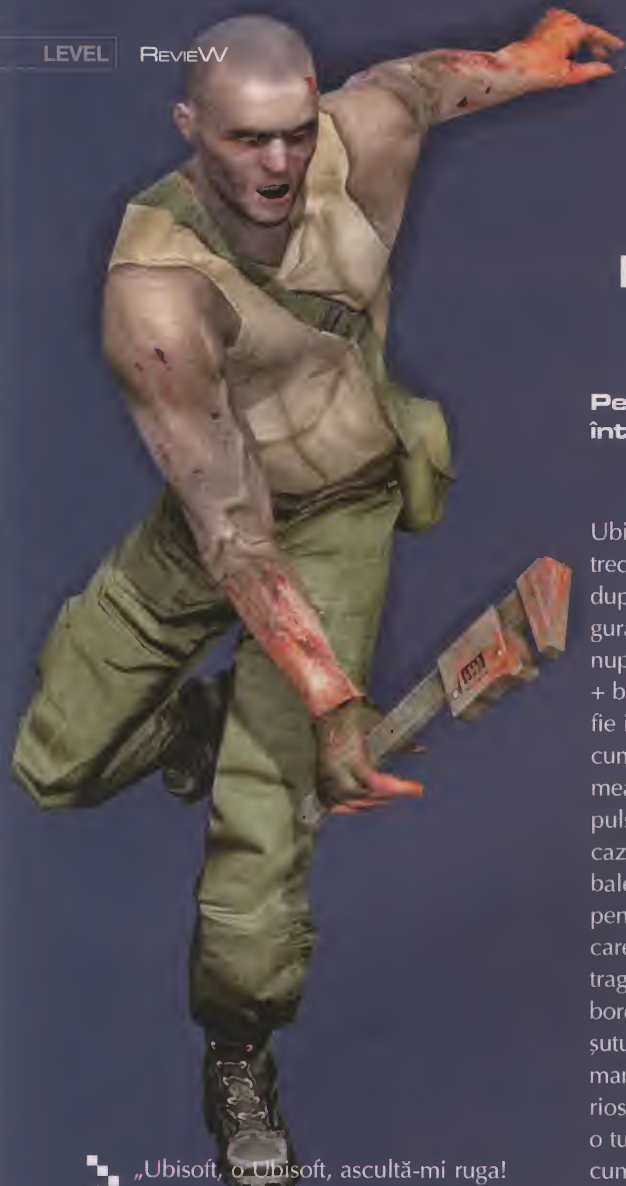
■ Mitza

Titlu	Second Sight
Gen	Action
Producător	Free Radical Design
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,4 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.codemasters.co.uk/secondsight



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	7/10

6,6



Cold Fear

Legenda paznicului de coastă fără cap

„Ubisoft, o Ubisoft, ascultă-mi ruga! Supusa ta Nina Zombina are nevoie de tine! Mă simt singură, o Ubisoft, și vreau să-mi împart eternitatea cu cineva. Da' vezi să fie blond și cute, adică drăguț foc, da' să fie și puternic să poată deschide ușa de la criptă când dau cu mătura. Dar Ubi, vezi să fie așa mai tâmpiţel, că data trecută mi-ai trimis un savant nebun care mi-a mâzgălit toți pereții cu ecuațiile lui. Tu ai idee, mă nesimțitule, cât costă să văruiești o grotă în ziua de azi? Și după ce i-am făcut creierul pane (că altfel nu puteam să-l calmez), am visat trei luni numai integrale și derivate. Ubisoft, împlinește-mi ruga!"

Pe o barcă neagră, într-un ocean mișel

Auzind asemenea rugă pătimașă, Ubisoft a dat poruncă, DarkWorks a trecut la treabă și toate s-au petrecut după cum era mai bine. Ca să scape de gura nimfomanei, i-au oferit pachetul nupțial, adică o croazieră (ocean agitat + barcă rebegită), urmând ca ginerele să fie implementat în program pe traseu. Și cum aranjamentul părea prea bun ca să meargă strună, DarkWorks a simțit impulsul de-a călca puțin în străchini. Barcazul ales pentru tânăra pereche, o balenieră rusească cu valențe de șlep pensionat, avea un echipaj xenofob, care a decis că salva de onoare nu se trage în sus, ci în arătările venite pe bord. În final, după ce și-au împărțit șuturi, ghionți și pasionale urări de mamă, peste vapor s-a lăsat liniștea. Curios să afle ce s-a întâmplat, Ubi a trimis o turmă de zevzeci să investigheze, și cum i-a trimis, cum n-a mai auzit nimic de ei. „Nemernicii ăștia s-au pus la masă și s-au făcut criță", a tunat zeul. „Dar nu-i nimic, înseamnă că treaba merge bine. Trimiteți alesul!"

O noapte de omor/ La mine pe vapor

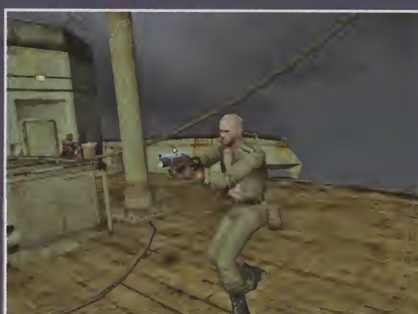
„Afară plouă liniștiiiiiiiiiit/ Și-n sobă arde mamaaaaa...", cânta plin de nesaț Tom Hansen, privind vremea câinoasă de afară. Ca demn reprezentant al milițienilor acvatici (ziși și Paza de Coastă prin părțile Americii), insul nostru se pregătise pentru o seară romantică de unul singur („bere la dozator este, pizza – de alaltăieri, dar n-a mucegăit încă, deci e bună – este, emisiunea „de 3x bărbat" este"). Se întinse pe un fotoliu și începu o complicată introspecție nazală, folosind când degetul, când antena aparatului emisie-recepție. „Hansen, Tom Hansen, răspunde!", cârâi aparatul. „Mucule, tu ești? Poți vorbi?", bâigui Hansen gata de o revelație. Vom trece peste continuarea dialogului, prezentând doar esențialul. „Aici șeful. Hansen, vei investiga cu brigada baleniera X. Toți au dispărut. Să nu dispari."

Evident, ajunși la fața locului, colegii lui Hansen au aplicat strategia stealth MIP (Mort în Păpușoi) și l-au lăsat pe Tom să-și facă de cap. Ce s-a întâmplat? Citiți în continuare.

Am văzut filmul ăsta acum cinci ani?

Cred că e clar pentru toată lumea că din acest moment încep belelele pentru eroul nostru. Cauza lor ține de mentalitatea de nătărău lipsit de perspectivă a lui Hansen, care nu pricepe nici în ruptul capului ce vor dihăniile de la el. Singurul zombie bun e un zombie mort. Punct. Vă dați seama că toate planurile de nuntă s-au dus din ocean direct pe apa Sâmbetei, iar bieții nuntași au trecut în ipostaza deloc măgulitoare de-a fi hăituiți pe propria navă. Așa că vouă vă revine ingrata misiune de-a măcelări cu simț de răspundere și niscaiva arme toți nemorții plătitori de bilet de croazieră, în speranța că în final veți afla cine face glume proaste Pazei de Coastă. (Bine, bine, tartoru' principal e Ubisoft, dar cine a


Vapor, stai pe loc sau te-mpușc!


Nu e zombie, e rus, dar îl împușcăm oricum. De ce ne-ați luat bă Moldova?


Un piercing în țeastă, băiatu'?

produs și a transportat zombie fără licență?) Cercetările durează cam nouă ore, timp destul pentru bântuit nava și, mai încolo, o platformă petrolieră abandonată. Cam atât despre poveste, nu de alta, dar nu merită să irosesc mai mult spațiu cu ea. E rașchetată din clișeele horror și îi impresionează doar pe cei trei inși care nu le cunosc.

Împușc zombie cu materialul clientului

După vreo cinci minute de implementat zombie în puntea vasului, voiam să mai sorcovesc cu arma și pe altcineva. Probabil că unii jucători ar mârâi ceva suav despre paleta îngustă de inamici, care include niște ruși bezmetici (viitori zombie), o filială locală UZI (Uniunea Zombie-lor Înspăimântați) și niște drăcovenii numite exocels (care stau la baza producerii unui zombie de calitate). Eu merg și mai departe și zic „trădare să fie dac-o cer elementele rahitice de story, da' măcar un gameplay decent să avem și noi!". Pentru lămuriri depline, voi cita din predica monseniorului Alfred De'Anpixu, eminența cenușie care a sabotat tot fun-ul din joc:

„Gameplay, iei Camera de nevastă și juri să o servești printr-o mișcare haotică de consolă și printr-o repetivitate soră cu lehamitea?" „Cameră, juri să iei gamplay-ul de bărbat, să oferi două moduri de-a privi acțiunea, în care unul să fie cât de cât utilizabil (second person – un soi de privit peste umărul personajului), iar celălalt să fie complet anapoda (third person-ul atât de drag multora din voi), și în care tu fie să stai fixă, să nu vadă jucătorul mai nimic, fie să țopăi după cum vei avea chef, ca să nu mai priceapă nimeni încotro merge și pe unde a fost?" Zis și făcut. În final, am ajuns să joc doar pe second person, fiind singura variantă care îmi permitea să rotesc camera după cum aveam nevoie. Să nu mai spun că mariajul celor doi, și așa împănat cu înjurături, n-a putut produce nici măcar o amărâtă de hartă printre meniurile jocului, ca să nu mai vorbesc de sistemul de salvări, luat cu japca din versiunea de consolă și trântit așa. Ți-a ajuns partida de omor și ai chef să ieși? N-ai decât să cauți punctul fix de izbăvire sau să reiei toată bucata de nivel, că și așa n-ai ce face.


Fără hartă e ușor să-ți pierzi capul

O mână de stropi și un sac de plictiseală

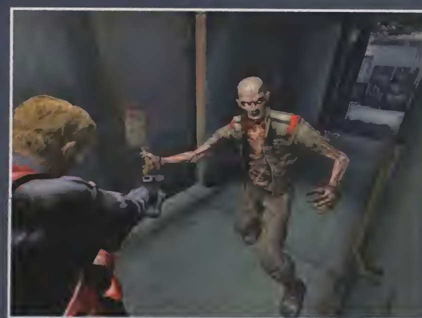
A devenit deja un laitmotiv (adică acel ceva care se repetă pentru că altă variantă ți-e lene să cauți) să se spună despre un joc că „scârțâie rău, dar grafica te face să mergi mai departe". Să zicem că e cazul și aici. Începutul, cu stropii de ploaie ce se preling pe ecran, cu imaginea puțin blurry (toarnă cu găleata, deci vezi mai neclar) și cu valurile (cam repetitive, dar să trecem) care zgâlțâie barcazul din toate părțile, are lipici și creează atmosferă. Adaug aici și muzica, bine gândită și care face o figură frumoasă. DAR, toate acestea sunt valabile doar la început (adică vreo cinci minute), după care jocul se aruncă în banal cu frenezie. În interior, Cold Fear capătă un aer șters, prăfuit, pigmentat din când în când de câte un cadavru scârbos, care amintește subtil că voma nu e o prerogativă strictă a bețivilor. În aceeași notă de șters se înscrie și muzica, domolită după asaltul inițial, care este completată excelent de un voice-acting la fel de fad. În definitiv,

Titlu	Cold Fear
Gen	Action/Horror
Producător	DarkWorks
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft Romania Tel. 021-569.06.00
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.coldfeargame.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	4/10

5,8


Hai să dăm cu barda-n mână/
Cei cu inima hapsână

vocile sunt aliniate textului, iar dacă textul e șablon curat, cum ar putea o voce omenească să-i adauge pasiune?

Mai curat, mai parfumat, mai bine lipsă

Jocul nu convinge. Dă rateu la gameplay, scârțâie la story, nu sare destul de sus la grafică (singurul avantaj real), iar sunetul e și el ca să fie. Iar cât privește horror-ul, singurul lucru care m-a umplut de oroare a fost ideea de a-l juca până la capăt. Rețeta de sperietură „uite colțu' negru, vine monstrul/ din spate sare monstrul/ din pământ, din iarbă verde apare monstrul" nu îmbie la urlete de groază, ci la un căscat plictisit. Involuntar, mă gândeam cu nostalgie la Undying, lecție de profesionalism total străină celor de la DarkWorks.

■ Jack the Ripper



Brothers in Arms Road to Hill 30

Cu sula în coasta Normandiei

Chiar nu știu dacă face să mă mai lamentez că avem de-a face cu o adevărată avalanșă de jocuri, filme, documentare, seriale dedicate celui de-Al Doilea Război Mondial. Pur și simplu, evenimentul cu pricina chiar a fost ditamai porcăria, care era normal să lase urme în conștiința colectivă a Umanității. Și cum din asta se face și banu' bun, totul este OK, nu? Uite-așa, în coada lungului șir de producții despre WWII se așază și jocul celor de la Gearbox, pre numele său Brothers in Arms Road to Hill 30.

Jocul se vrea un fel de oglindire a miniserialului „Band of Brothers", pe care probabil l-ați văzut pe HBO. Astfel se face că locul desfășurării acțiunii este coasta normandă, iar eroii noștri sunt, de ce nu mă mir, câțiva membri ai Diviziei 101 Aeropurtate. Aceștia sunt parașutați un pic înainte de debarcare, pentru a prepara proaspătul sol german în scopul înlocuirii acestuia cu vechiul pământ francez. Eventual, pe parcursul acestei activități agricole cu adânci semnificații și repercusiuni pedologice, pământul cu pricina ar cam trebui stropit și cu niscai sânge teuton, eventual îngrășat și cu ceva trupe hrănite bine cu cârnați, varză și bere (berea este un aliment, never forget this!).

Bineînțeles, așa precum în istorie, și în Brothers in Arms ceva va merge terribly wrong, astfel încât un tânăr și necopt sergent, pe numele său Matt Baker, va ajunge la conducerea unei mici trupe de parașutiști. Conflictul interior al acestuia, sfâșiat între dorința de a-și salva oamenii și simțul datoriei care îi cere să-i sacrifice cu inteligență tactică, pentru îndeplinirea cu succes a misiunilor, este coloana vertebrală a poveștii din Brothers in Arms. Fiți bine pregătiți pentru a face față durerilor de adaptare ale lui Matt Baker la realitatea crâncenă a rezbelului, deoarece acestea se vor desfășura pe parcursul a 17 capitole, ce acoperă o perioadă de aproximativ o săptămână de lupte desfășurate în vremea Debarcării.

Lecția de fotbal cu plumb

Nu o să vă chinui mult cu detalii despre Brothers in Arms, pentru că nu e cine știe ce de spus despre acest joc. Practic, singura parte meseriașă a acestuia este legată de faptul că trebuie să aplici oarecum mecanic o șmecherie care stă la baza tactică a câștigării oricărei bătălii, fie aceasta de la Cannae sau de pe Stadionul Ghencea/Lia Manoliu/Groapa/Giulești. Este vorba despre învăluirea pe flanc. Să vă explic – poate că nu fiecare dintre voi este jucător de Total War sau Close Combat.

Deci, să presupunem că ai două grupe de oameni, fiecare de vreo trei-patru soldați. Booon. Acum, aveți în față un tranșeu sau un dâmb ori niște saci de nisip în spatele căruia se află soldați inamici. Să-i ataci frontal ar cam fi curată sinucidere. Așa că mai bine pui una dintre grupele tale să execute foc continuu asupra poziției inamice, astfel încât inamicul să nu mai aibă curajul de a scoate capul de la adăpost, aducându-l astfel în imposibilitatea de a mai trage asupra ta. Cum s-ar spune, o grupă execută foc de acoperire, cu scopul suprimării capacității de luptă a inamicului, în timp ce tu ordoni celeilalte grupe să înainteze pe flanc, până ajunge în lateralul obstacolului după care se adăpostește inamicul. O dată ajunși în poziția în care inamicul își dezvăluie o coastă, este o joacă (sic!) pentru atacatorii tăi să îi secere pe toți soldații inamici.

T.S. cu S.A.V.

Dar cum este implementată execuția manevrei ăsteia simple în joc? Răspunsul este: destul de inspirat, adică fără mari complicații. Ideea este că tu poți să dai foarte simplu comenzi foarte simple, prin folosirea butonului din dreapta al mausului. Adică, le poți spune oamenilor tăi unde să se ducă, în spatele cărei „chestii" să se ascundă, dar și ce inamic să atace. În privința acestei din urmă comenzi, ea este mai nuanțată, în sensul că poți ordona executarea de foc de acoperire (cazul cel mai întâlnit) sau poți să-ți trimiți soldații la un atac frontal (dacă ești în superioritate numerică evidentă).

Jocul este, deci, un tactical shooter, în care tu ai o perspectivă first person și te afli în mijlocul acțiunii alături de oamenii tăi. Uneori, una dintre grupe poate fi înlocuită de un tanc, pe care te poți sui ca să folosești mitraliera instalată pe turelă. Pentru a-ți ușura planificarea unui atac sau a defensivei,


Căpițele-s dușmane


Me, myself and I


Sherman vs. german


Iar la capătul drumului este Ierusalimul ceresc...

există, însă, și un mod bird eye view de vizualizare a câmpului de luptă. Este vorba de „Situational Awareness View", care te lasă să vezi mai de sus împrejurimile și pe dușmani. Din păcate, mobilitatea redusă a camerei și frecventa interpunere a diverse obstacole în calea vederii tale fac ca acest Situational Awareness View să fie de folos, dar mai puțin. De fapt, cred că după vreo trei frustrante încercări de a folosi acest mod de vizualizare, mi-am băgat bine bocancii în pământul Franței și am preferat să privesc lucrurile pe sub casca de pe capul meu...

Parcă, parcă...

Până la urmă, cam ăsta este tot Brothers in Arms Road to Hill 30. O străduință constantă de a învălui inamicul. De fapt, toate hărțile sunt făcute în așa fel încât și un retardat cu leziuni cerebrale severe pe la zonele cognitivului să își dea seama unde trebuie să-și așeze grupa de sprijin și pe unde să ocolească pentru a-i cădea inamicului dintr-o parte. Sub acest aspect, nivelurile nu sunt foarte variate, iar obstacolele devin treptat previzibile: îți pui o grupă să te acopere, tu ataci pe flanc, dar acolo este o mitralieră sau o grupă dușmană ce apare după un colț, tu trebuie să reconsideri rapid situația, eventual îți chemi grupa de atac/tancul, îi pui și pe ei să te acopere și pornești la flancat noul obiectiv, omori, apoi te întorci și îi cureți pe primii inamici pe care îi văzuseși. Există puțină variație de la acest scenariu, dar cele vreo trei situații diferite pe care le-am întâlnit în joc au fost chiar interesante și mi-au pus probleme serioase. În vreo trei locuri din joc am simțit cum realismul se înfiripă pe bune în acțiune.

Mie unuia, repetitivitatea tactică, inclusiv a designului de nivel, mi se pare scuzabilă, oarecum, în Brothers in


Tii, nu am luat toate bulineleeee!



Au valoare, n-au merțane/Și le plouă în gipane

Arms Road to Hill 30. Pur și simplu, cam așa se desfășurau luptele în terenul denumit „bocage", specific Normandiei, alcătuit din parcele de pământ înconjurate de gard viu, boschete, cu marginile eventual un pic înălțate. De aceea, privesc cu îngăduință și speranță acest mugure de realism tactic introdus în shooter-ul de WWII. Pornind de aici, păstrând aceeași simplitate a comenzii, consider că se poate face un joc chiar interesant, pe care cred că îl putem aștepta în viitor.

Singur, comandându-le tuturor

Spun asta pentru că pare să existe o tendință tot mai marcată de a „tacticiza" shooter-ul. Păi, dacă Medal of Honor Pacific Assault oferă și el posibilitatea comenzii tactice, deși implementată rudimentar... Ori Star Wars Republic Commando, unde elementul de comandă al grupei de luptători este foarte important, chiar dacă este implementat într-o manieră arcade (totuși, agreabilă și inteligentă). Iar acum a apărut acest Brothers in Arms Road to Hill 30, care are elemente destul de dezvoltate de tactică. Bine, nu este ce se vrea Close Combat-ul cel nou sau un Full Spectrum Warrior, dar e de bine.

De fapt, pot spune că Brothers in Arms Road to Hill 30 se află undeva între Star Wars Republic Commando și Hidden & Dangerous 2. Dar aceasta este o poziție bună și am senzația că Gearbox ar putea realiza pe viitor o evoluție a Brothers in Arms care să facă un compromis inteligent între complexitatea și realismul tactic al HDD2 și ușurința în comandă și fluiditatea spectaculoasă a lui SWRC.

Adio rațe

Vedeți voi, eu am mai spus despre jocurile ăstea ca niște filme cu subiect WWII (cum ar fi cele din seria Medal of Honor și Call of Duty), că te aduc în situația în care tragi în dușman ca în rațele de la tarabele de tir din bâlciuri. Adică, dușmanul scoate capul, tu vezi unde este, dușmanul bagă capul la cutie, tu aștepți cu arma chitită asupra punctului în care inamicul a scos capul, dușmanul scoate capul din nou, tu tragi, capul dușmanului este găurit, tu iei premiul tarabei. Nu prea mult I în AI și în general o oarecare plictiseală în fața unui inamic care vine sau stă prea drept taman în cătarea puștii tale.

Ceea ce este fain în Brothers in Arms Road to Hill 30 este că inamicul se mișcă. Nu stă locului decât rareori. În general, oponenții își schimbă continuu locul din care se ițesc ca să tragă asupra ta și o fac deseori la un mod incomod pentru tine (cel puțin pe nivelurile de dificultate superioară).

Ca un ajutor ce-ți indică pe unde se află și se mișcă inamicul, ar fi o bulină amplasată deasupra sa, care arată cât de „suprimat" este acesta, adică de speriat de focul de acoperire executat de oamenii tăi. Foarte bună este ideea producătorului de a face opțională această bulină – ea poate fi dezactivată. Ei bine, dacă nu mai există bulina cu pricina, ai cam îmbulinat-o. Inamicul devine uneori extrem de greu de observat, iar ambuscadele capătă proporții cumplit de realiste. Jucat astfel, Brothers in Arms Road to Hill 30 este un joc spectaculos și dificil.



Îmi plac barurile. Ăăăă, adică BAR-urile

Bârfind pe BIA

Sunt și chestii destul de nasoale în jocul ăsta. Uite, spre exemplu, este frustrarea pe care o simți când stai aproape de inamic și tragi într-însul în

plin. Iar el nu cade. Numai după ce au fost satisfăcuți parametrii statistici presupuși de nivelul de dificultate pe care te joci, neamțu pică trăsnit. Asta dă o senzație destul de pronunțată de artificial, dar mă rog, să zicem că totul este oarecum suportabil, pentru că același calcul ți se aplică și ție, până la urmă.

Dar, ca om care a făcut armata și a tras cu tot felul de pușcoace (inclusiv pușca cu lunetă, PSL-ul), vă garantez că trebuie să fii de-a dreptul handicapat și inapt pentru orice fel de activități care presupun coerența în mișcări, ca să-ți joace arma-n mâini în halul în care îți valsează aceasta în BIA. Chiar și atunci când îți ții arma în modul „ochire cu sprijin pe umăr", ți se balansează cătarea în jocul ăsta de faci rău de mare. O fi ținând asta de nivelul de dificultate pe care joci BIA, dar nu cred că nivelu' de dificultate trebuie crescut transformându-l pe jucător în



Flancaster. Burt Flancaster



Nu mai da din mînă!

handicapat, ci făcându-i pe inamici, dacă nu mai deștepți, măcar mai mulți și cu șoriciul mai gros.

Eh, aș mai putea să comentez și plictiseala dublată de enervare care te apucă la al nu știu câtelea moment în care Matt Baker se plânge că el nu a cerut să fie șef peste destinele altora. Adevărul este că voice acting-ul jocului este mediocru, iar scenariul la fel. Totuși, situația este echilibrată dacă te apuci de partea de multiplayer a BIA. Aici este interesant faptul că ai o grupă AI sub comanda ta, ceea ce dă un brânci de originalitate jocului, din păcate insuficient valorificat sub aspectul designului hărților și obiectivelor în multiplayer. Oricum, este o idee excelentă pe care cred că o vom vedea în viitor într-o formă mult perfecționată și mai atractivă.

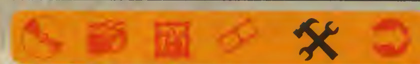
De fapt, asta ar fi și impresia generală pe care mi-a lăsat-o Brothers in Arms Road to Hill 30. Aceea că avem de-a face doar cu o pregătire făcută în grabă pentru realizarea unei propuneri de proiect de joc. Care propunere, o dată aprobată, ar urni fondurile și logistica necesare producerii unui titlu cu adevărat extraordinar. Aștept cu nerăbdare apariția acelui joc pe care Brothers in Arms doar îl prevestește, pentru că prevestirea asta e originală, incitantă pentru pasionații genului și suficient de plăcută pentru fiecare dintre noi.

■ Marius Ghinea



Numele tău fie Moacă

Titlu	Brothers in Arms Road to Hill 30
Gen	Tactical Shooter
Producător	Gearbox Sofware
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft Romania Tel. 021-569.06.00
Procesor	PIV 2,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.brothersinarmsgame.com



Grafică	**8/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**7/10**
Impresie	**8/10**



GTR – FIA GT Racing Game

Evoluție

Când vine vorba de simulatoare auto, indiferent de categoria din care fac parte, nici unul dintre ele nu a reușit să se apropie de realismul pe care ni l-a servit Toca Race Driver 2. Un realism împins atât de departe încât o simplă



Am pornit în picaj

greșeală te poate trimite de pe prima poziție într-un parapet, din parapet în coada plutonului, iar de acolo la un pas de balamuc. Nu vreau să mă înțelegeți greșit. Mi-au plăcut dintotdeauna jocurile cu mașini, fie ele arcade sau simulatoare, însă nu mai am nervii de oțel cu care mă mândream odinioară și răbdarea de care am neapărată nevoie pentru a termina un astfel de joc. Acum că mi-am mai revenit, suedezii de la SimBin au aruncat mănușa, iar eu am fost nevoit să pornesc în cea mai realistă cursă a vieții alături de GTR – FIA GT Racing Game.

Simulator prin definiție

Pentru început, trebuie să vă avertizez. Dacă vă plac simulatoarele auto (a se citi Toca 2) și vă simțiți bine în compania lor, GTR este tot ce v-ați dorit vreodată. Dar până la un punct. Încă din primele clipe de joacă vă veți izbi de realismul atât de lăudat și atât de bine simulat încât simpla trecere de linia de sosire, fără a executa piruete anemice prin nisip sau fără să vă urcați pe garduri vă va stoarce lacrimi de satisfacție și ușurare. E greu, e foarte greu. Tocmai de aceea le recomand jocul doar celor răbdători, împătimiți ai genului dispuși să piardă ore întregi în fața monitorului fără să dea cu tastatura de toți pereții la cel mai mic insucces, mai ales că în cazul de față pierderea



Gogule, dă-te că n-am frâne!

concentrării preț de-o secundă poate transforma o cursă perfectă într-un dezastru. Totuși, să nu disperăm. Cel puțin nu încă. Din fericire, pentru cei mai slabi de înger există modul Arcade, unde jucătorului i se pun la dispoziție practic toate cele zece trasee și mașinile prezente în joc, în cazul lui GTR nefiind necesară avansarea în campionat pentru a debloca accesul la ele. Aici, dintre cele patru niveluri de dificultate, dacă intenționați să vă familiarizați cu traseele, modul Sunday Driver se poate dovedi o alegere foarte bună, dar dacă n-aveți chef să primiți mură-n gură și să câștigați cursele fără a mișca prea mult din degete, ar fi mai bine să vă îndreptați atenția spre nivelurile superioare de dificultate. Nu de alta, dar numai astfel, cunoscând traseele la perfecție și felul cum gândesc „partenerii de trafic", veți putea intra cu un dram de încredere în cursele din modurile Semi Pro și Simulation. Ei bine, până aici v-a fost! Vă spun din start că în Simulation majoritatea dintre voi nu au ce căuta. AI-ul este atât de bătăios, iar bolidul pare atât de încăpățânat, încât șansele de a termina cursa, darămite s-o mai și câștigați, sunt extrem de mici, iar avansarea în campionat este deosebit de dificilă. Dacă primele etape nu-i vor pune prea mari probleme unui șofer experimentat, o dată cu trecerea timpului, fiecare cursă se transformă într-un adevărat calvar. Să cunoști traseul și linia pe care să te încadrezi în curbe nu este suficient. De aceea, este important să ne familiarizăm cu mașina și să o testăm înaintea fiecărei curse pentru ca apoi să-i aducem modificări dacă situația o cere. Sincer să fiu, nu prea am avut răbdare să-mi pierd timpul cu astfel de „mizilicuri" și am intrat în cursă după un tur de încălzire. Rezultatul... nu vi-l spun, pentru că îl bănuiți.





Duios motoru-mi torcea...


Miroase a victorie

Arta (di)simulării

Stau și mă gândesc când și dacă va reuși cineva să depășească standardele pe care a reușit să le impună GTR-ul în materie. Pur și simplu nu ar avea ce depăși! Mașinile par să reacționeze perfect în contact cu mediul înconjurător și se comportă realist în teren, GTR fiind din acest punct de vedere primul joc ce recreează cu mare fidelitate o astfel de experiență, astfel încât până și unui pilot de curse cred că i-ar fi greu să le stăpânească. Controlul este alt aspect asupra căruia trebuie să ne oprim puțin. Deși mașinile răspund bine comenzilor, eu vă recomand să folosiți un gamepad, Wireless Logitech Rumblepad 2-ul din dotare ferindu-mă de crizele de nervi de care aș fi avut parte cu degetele îmbârligate-n tastatură.

Ca orice simulator ce se respectă, GTR are însă nevoie și de o grafică pentru a lua ochii. Din punct de vedere vizual însă, suedezii n-au adus absolut nimic nou sub soare, dar să nu faceți greșeala și să le reproșați asta, accentul punându-se clar pe gameplay și pe realismul care mi-a scos peri albi pe parcursul unei săptămâni în care am stat în scaun ca pe piuneze. Mașinile sunt excelent modelate, însă traseele, deși corect reprezentate (la realizarea lor s-au folosit imagini din satelit), sunt departe de a se apropia de fotorealism. Sunetul, pe de altă parte, este demențial. Zgomotele produse de motorul turat la maxim, dar și trecerea dintr-o viteză în alta sunt incredibil de bine redate și aduc un grad de imersivitate rar întâlnit la un joc astfel de joc.

Pentru unii mumă, pentru alții...

GTR este în primul rând un joc excelent, ce nu trebuie să lipsească din colecția împătimiților genului. Însă trebuie să fim clari înțeleși. Jocul nu se adresează gamer-ului de rând. Puțini dintre noi mai au răbdare să piardă zeci, chiar sute de ore pentru a-l duce la bun sfârșit. Dar pentru cei care apreciază un simulator făcut ca la carte, GTR le rezervă o mulțime de surprize. Multiplayer-ul ar fi una dintre ele, însă mă întreb cât de distractiv poate fi pentru cineva să concureze într-o


Insuccesele se țin lanț

competiție în care majoritatea dintre noi de-abia reușesc să termine un tur de pistă, darămite să câștige o cursă.

■ KiMO


Mda. Mitza și volanul... (măcar am încercat – Mitza)

Titlu	GTR – FIA GT Racing Game
Gen	Simulator
Producător	SimBin
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,2 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.gtr-game.com



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,2

Championship Manager 5

(Auto) Gol?

Să faci un simulator de management fotbalistic nu a fost niciodată ușor, iar să produci unul în ziua de azi, cu două nume care și-au împărțit deja piața (Football Manager 2005 și Total Club Manager 2005), este cu atât mai greu. Aceasta a fost misiunea celor de la Beautiful Games Studios, producătorul ales de cei de la Eidos care, în urma despărțirii de Sports Interactive, au rămas doar cu drepturile de autor pentru numele de Championship Manager. Dar Sports Interactive nu a plecat doar cu baza de date și cu engine-ul jocului, ci a lăsat compania Eidos fără experiența de 10 ani și mai ales fără numeroasa comunitate care a plecat după jocul său preferat, care acum se numește Football Manager. Poate și de aici unele dintre problemele pe care producătorii le-au întâlnit în realizarea jocului, care se pot observa și în rezultatul final. Prima măsură pe care cei de la Eidos au luat-o după ce s-au văzut cu două cuvinte în față și nimic mai mult a fost să apeleze la ajutorul lui Mervyn Day, antrenor la Charlton Athletic, a cărui sarcină era să le explice tinereilor de la BGS cum stă treaba în jocul de fotbal și de ce pe marginea terenului e unu' agitat care țipă la jucători 90 de minute, fumează un pachet de țigări și din când în când îl ia la fugă pe arbitru. Cât de bine a explicat Mervyn Day și cât de mult a înțeles BGS veți vedea în cele ce urmează.

Să intre echipele

Gamerul din România va fi dezamăgit în primul rând de absența Diviziei A din joc, mai ales când vede că poate antrena în campionate precum cele din Finlanda, Chile, Elveția sau alte țări ale căror echipe de club nu sunt mai puternice decât echipele de top de la noi din țară. Asta pe lângă faptul că înainte de lansarea jocului era deja clar că la noi nu vor mai fi doar cele trei, clasice, pretendente la titlu, ca să nu mai zic de traseul Stelei în Cupa UEFA. În concluzie, fotbalul intern este în creștere, lucru sesizat de producătorii celorlalte două jocuri menționate mai sus. Probabil cei de la marketing au considerat că este mai avantajos să includă în joc Divizia Onoare din Scoția sau incendiarele ligi secunde din Suedia sau Norvegia, decât bietul nostru campionat. Trecând peste acest fapt, baza de date a jocului conține campionatele din 26 de țări, printre care, în mod normal, regăsim marile puteri ale acestui moment: Franța, Italia, Spania, Anglia sau Olanda. Însă loturile echipelor conțin o mulțime de greșeli și aici nu mă refer la echipele ale căror jucători sunt imaginari, ci la poziția pe care joacă, rating-ul lor sau chiar situația lor la respectivul club. Trecutul cluburilor și al jucătorilor nu este disponibil. Poate unul dintre următoarele patch-uri va include și această statistică, deși nu o consider o prioritate în acest moment. Baza de date a jocului este slab realizată, lucru scuzabil oarecum, dacă e să ținem cont de faptul că a trebuit făcută „from scratch."

Tirani și totuși nu

Ca în orice simulator de management fotbalistic, principalele tale activități se leagă de antrenarea echipei, așezarea sa tehnico-tactică și transferul jucătorilor. Conducătorii clubului îți vor prezenta încă de la început obiectivele tale pentru sezonul viitor, dar prea mult sprijin din partea lor nu vei primi, dimpotrivă, de multe ori îți pun bețe-n roate, în special când vine vorba de transferuri. Chit că vrei să cumperi sau să vinzi un jucător, ei au mereu ceva de obiectat pentru ca, într-un final, respectivul transfer să fie blocat. Asta după ce te-ai chinuit să îi aburești pe reprezentanții altui club cu tot felul de clauze, pentru a mai reduce din pretențiile lor financiare și a te încadra în bugetul alocat transferurilor de către clubul tău. Sunt de-a dreptul enervante

Premier Division Reserve League

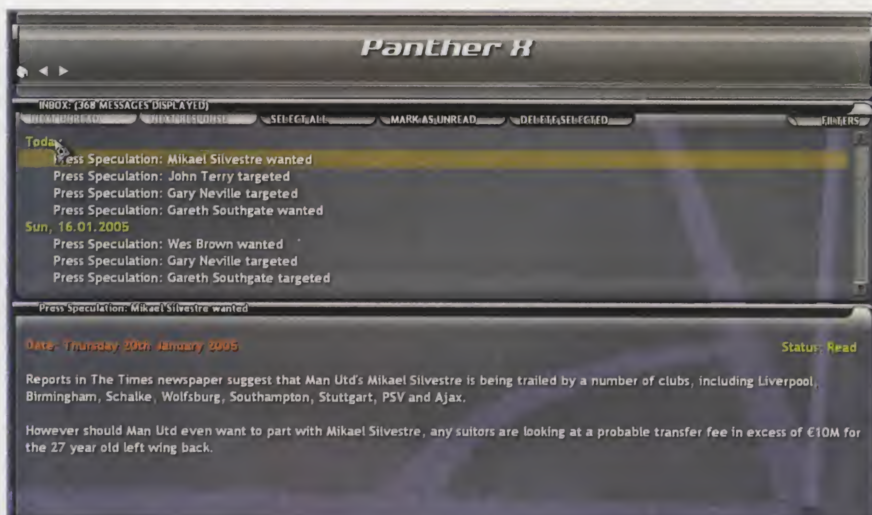
POS	TEAM	PLD	WON	DRN	LST	FOR	AG	G.D	PTS
1st	Arsenal Reserves	21	13	6	2	41	24	17	45
2nd	Bolton Reserves	21	12	5	4	50	31	19	41
3rd	Southampton Reserves	20	12	4	4	43	25	18	40
4th	Newcastle Utd Reserves	21	11	7	3	38	22	16	40
5th	Chelsea Reserves	21	11	5	5	35	27	8	38
6th	Portsmouth Reserves	21	11	3	7	45	37	8	36
7th	Tottenham Reserves	21	9	4	8	39	34	5	31
8th	Liverpool Reserves	21	9	4	8	33	30	3	31
9th	Crystal Palace Reserves	21	8	6	7	34	29	5	30
10th	Everton Reserves	20	8	5	7	36	32	4	29
11th	Norwich Reserves	21	9	2	10	33	37	-4	29
12th	Man Utd Reserves	21	8	4	9	43	34	9	28
13th	Birmingham Reserves	21	8	4	9	28	30	-2	28
14th	Aston Villa Reserves	20	8	3	9	37	42	-5	27
15th	Middlesbrough Reserves	20	7	5	8	37	32	5	26
16th	Blackburn Reserves	21	6	7	8	29	33	-4	25
17th	Charlton Reserves	21	6	4	11	27	34	-7	22
18th	Man City Reserves	21	4	2	15	24	46	-22	14
19th	W.B.A. Reserves	21	3	5	13	20	47	-27	14
20th	Fulham Reserves	21	1	3	17	15	61	-46	6

Rezervele sunt pe val

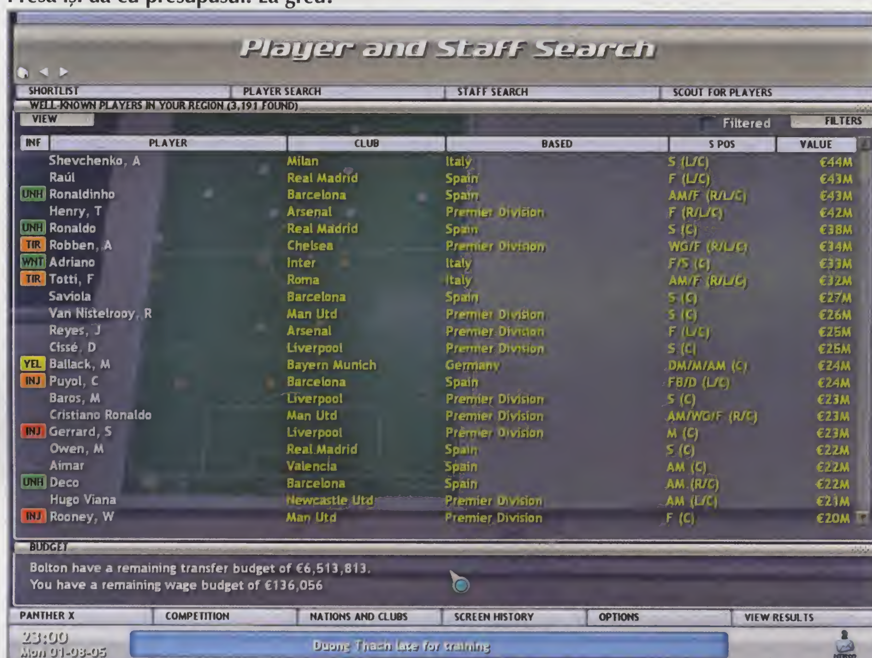


Autogolurile sunt ceva obișnuit în CM5


Fișa unui jucător complet



Presa își dă cu presupusul. La greu!



Dacă n-ai ce face cu banii

cazurile în care reușești să folosești ca monedă de schimb jucătorii care în scurt timp vor deveni liberi de contract și au refuzat să mai semneze pentru clubul tău, iar conducerea blochează transferul. Când îi mai vezi și cum pleacă la sfârșit, iar tu rămâi și cu lotul micșorat și fără bani, îți vine să înnebunești. În schimb, atitudinea conducerii surprinde în momentul în care se declară satisfăcută de rezultatele de egalitate și chiar de înfrângeri. Și acestea nu sunt cazuri izolate.

Meciuri de infarct

Cam așa pot fi descrise partidele pe care le vei disputa în Championship Manager 5. Din păcate, nu din cauza evoluției scorului, ci din cauza jucătorilor care dau dovadă de o imbecilitate cruntă. Pe prima poziție se află portarii cu nenumăratele pase la adversari, cu mingile respinse total inoportun sau poziționarea lor în momentul în care echipa adversă a primit un penalti. Deși prefer sistemul 2D de desfășurare a partidelor, acesta este unul prost realizat, lipsit de opțiuni. Rezultatele muncii tale nu pot fi observate în evoluția echipei, iar în afară de așezarea în teren, jucătorii tăi nu respectă mai nimic, lucruri care din păcate îți reduc din plăcerea de a mai juca.

Nu e totul pierdut

Beautiful Games Studios a realizat un joc în fața căruia și acum patru ani gamerii ar fi strâmbat din nas. Totuși, speranță există ca la un moment dat pe piață să fie trei managere care să ne atragă atenția. Asta deoarece, în ciuda tuturor problemelor, jocul are și un plus. Se mișcă bine, lucru atât de căutat de toți fanii genului care s-au săturat de perioadele prelungite de procesare a datelor. După ce am jucat Championship Manager 5, sunt convins că oamenii cu putere de decizie de la Eidos s-au gândit la modul cel mai serios să renunțe la lansarea jocului. Dar ce ar fi însemnat acest lucru? Să piardă un an, dar și un număr din seria jocului, lucru care cu siguranță i-ar fi împins și pe cei mai nostalgici gameri în brațele concurenței.

Totuși, ei au ales să lanseze un joc plin de probleme (engine-ul, baza de date, interfața sunt praf) și au mizat probabil pe suportul comunității și pe faptul că jocul lor se mișcă mai bine decât Football Manager. Aceste două lucruri sunt singurele speranțe de supraviețuire ale unui joc care a scris istorie și care acum riscă să dispară în anonimat.

■ Rzarectha

Titlu	Championship Manager 5
Gen	Manager de fotbal
Producător	Beautiful Game Studios
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4 MB
ON-LINE	www.championshipmanager.co.uk



Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

5,5

SpellForce: Shadow of the Phoenix

SpellForce Revolutions

După aproape doi ani petrecuți în sânul redacției LEVEL, care m-a luat din fața unui K5 și m-a așezat frumușel la comanda unei rachete, am ajuns să îndrăgesc un singur distribuitor: JoWood. De ce? Pentru că este compania care nu a ales aproape niciodată calea de mijloc. Ori a dat-o cu oiștea-n gard rău de tot, ori a reușit să salte bine de tot deasupra mediei. Niciodată nu s-a încurcat cu mediocritatea. Și mai frumos, în ambele cazuri ne-a făcut munca mult mai ușoară, deoarece sentimentele puternice (de dezgust sau de admirație) sunt furajul de bază al oricărui review sănătos.

Role Playing Strategy

După cum probabil ați aflat dintr-un review conceput de tovarășul Koniec (numărul cu DeusEx 2 pe copertă) și continuat de amicul dr.agy, SpellForce este una dintre oile albe ce bântuie stâna JoWood. Născut din imaginația celor de la Phenomic, SpellForce a fost gândit ca o combinație între un RTS (gen foarte apreciat și, de ce nu, la modă) de sorginte warcraftiană și un Hack&Slash în cel mai pur stil Diablo, punctat pe ici, pe acolo, de mici puzzle-uri și dialoguri, mici pauze de odihnă a mausului. Tentative de împerechere a celor două genuri au mai fost și, aproape de fiecare dată, au fost primite cu mare veselie de gamerul devorator de povești cu zâne și amator de bătălii ca în zilele cele bune ale Hoardei. Totuși, elementul RPG juca un rol secundar, practic era momeala pe care dacă o mușcam ajungeam în tigaia RTS-ului, unde ne perpeleam încercând să vedem ce urmează după tradiționalul briefing. Le lipsea exact unul dintre cele mai importante elemente ale unui RPG: explorarea. Totul se rezuma la doar o locație, unde singurul lucru ce trebuia și putea fi găsit era inamicul, iar singura condiție pentru a trece mai departe era căsăpirea nefericitului. Cât despre poveste, era oferită pe tavă ca un fel de răsplată pentru genialitatea de care ai dat dovadă nenorocind o întreagă tabără de mormoloci verzi cu doar trei soldați burdușiți de experiență.

SpellForce a încercat (și în mare parte a reușit) să schimbe toate acestea și să ofere atât tactică și strategie, cât și o poveste pe care nu o afli din cut-



I-am recitat și poezii... tot nimic...

scene-urile dintre misiuni, ci la care participi activ prin intermediul avatarului, un omuleț pe care îl comanzi personal și care crește sub ochii tăi exact ca într-un RPG clasic. Și pentru că singurătatea nu este bună și poate cauza nebunie temporară, Phenomic i-a pus la dispoziție ajutoare de nădejde, reprezentanți de frunte ai celor două genuri amintite mai sus. RTS-ul a pus în joc șase rase distincte cu unități multe, mari și mărunte, iar RPG-ul a băgat la înaintare peste 20 de eroi, un skill tree ce ne amintește de Stejarul din Borzești și o panoplie mai bogată decât colecția de arme medievale a British Museum. Graficienii de la Phenomic nu s-au lăsat mai prejos și i-au creat avatarului un loc de joacă 3D prin care umbli după cum te taie capul, cu un ciclu zi-noapte și umbre în timp real să-l mănânci nu alta și o cameră extrem de docilă, ce ne poartă din tăriile izometricii până în cele mai adânci abisuri ale 3rd personului. Toate acestea, în ciuda neajunsurilor evidente, i-au asigurat un locșor numai al lui pe hardurile multora dintre noi, locșor de unde nu s-a mai dat plecat cu nici un chip...


Pe ei, șamanii mei!!!

Povestea Runei

După ce am rămas cu buza umflată la sfârșitul lui The Order of Dawn, m-am așteptat ca următorul add-on să mai împrăștie puțin ceața lăsată în urmă de predecesorul său. Spre marea mea dezamăgire, singura legătură (la nivel de storyline) dintre BoW și TOoD este setting-ul. Ostilitățile se desfășoară în același univers și cam atât. Însă pe atunci nu știam că SpellForce a fost gândit ca o trilogie. Surprize, surprize! Acum știu, pentru că m-am trezit în fața lui Shadow of the Phoenix, add-on construit ca o punte de legătură între The Order of Dawn și Breath of Winter și ca o modalitate plăcută de a pierde timpul până la apariția lui SpellForce 2.

Iată, pe scurt, cine și ce pun în mișcare evenimentele. Un necromancer cu iluzia grandorii, folosind sângele unui zeu, și-a pus în gând să readucă la viață o grupare de scamatori (Circle Mages) cu un trecut nu prea luminos. Singurul care poate opri un necromancer furios și șleahta lui de iluzioniști puși pe blestemății este un erou forțos, capabil să scoată până și Phoenix-ul din piatră seacă. Aici intră pe felie individul cu care ar fi trebuit să terminați The Order of Dawn, ins care, în urma unor aventuri tare interesante, a reușit să pună mâna pe The Phoenix Stone, o bucățică de piatră cu un mic – supriză!! – Phoenix închis în ea (un fel de trilobit superpotent). Toate bune și frumoase, însă pietricica asta nu poate fi spartă în dinți, așa că va fi nevoie să apelăm la Shadow Blade, artefact primit cadou de alt aventurier în urma unor altercații deloc ușoare cu un dragon de gheață și cu alte lighioane congelate... Aici vine partea frumoasă. În funcție de avatarul ales, vom avea parte de povești ușor diferite. Eroul din The Order of Dawn va porni pe urmele nelegiuitului, iar bătăușul din Breath of Winter se va trezi pe statul de plată al Tartorului Necromantic, cunoscut în cercurile de prieteni morți drept Mascatul. Pentru a nu strica farmecul poveștii, nu merg mai departe. Totuși, îmi permit un semi-spoiler și vă informez că Mascatul pe care-l fugăriți este un personaj cu care ați mai avut de-a face în The Order of




Păsăricaaaaa!!!


Îl știu de mic...

Dawn. Când și cum, vă las pe voi să descoperiți...

Războaiele Runice

Fiind vorba de o continuare, eroul nostru nu mai purcede la drum îmbrăcat doar într-o cămașă de in și mai inocent decât un nou-născut. Echipamentul căpătat în primele add-on-uri rămâne la locul lui, experiența câștigată cu sudoarea mausului rămâne și ea, iar noi, jucătorii, punem mâna pe un luptător dovedit ce poate fi dezvoltat mai departe, până la nivelul 50. Bineînțeles că, pentru cei care nu au avut de-a face cu The Order of Dawn sau cu Breath of Winter (lucru total nerecomandat... răpește mult din plăcere), există și o dioramă cu eroi stas, gata să sară la gâtul inamicului, sau posibilitatea de a crea un erou pe gustul fiecăruia (eu am preferat unul cu gust și aromă de kiwi ☺).

Și fiindcă treaba pare mai groasă ca oricând (necromancerii ăștia sunt niște lighioane ale naibii de nasoale), au fost adăugate o serie de vrăji și abilități noi și potente. Cei dintre noi cu spirit gospodăresc (iau orcul și rup gardul de el) și aptitudini de bucătar (trollul se frăgezește cu ciocanul de un chintal și se feliază subțire cu longsword-ul) vor primi și ei fierăria atât de necesară supraviețuirii. Iar ca bonus, pentru diversitate, seturile de item-uri (apărute pentru prima oară în Breath of Winter) s-au înmulțit substanțial.

Locul unde veți testa noile jucării a fost modificat și el. Puțin și cu cap. S-a renunțat la cantitate în favoarea calității. S-a micșorat numărul de hărți, însă calitatea designului a crescut simțitor. Au existat totuși și creșteri cantitative, exemplul perfect fiind numărul ușor ridicat de puzzle-uri, iar dacă pașii vă vor purta prin Clockwork Crypts sau City of Souls, îmi veți da perfectă dreptate. Deși mare parte dintre provocările adresate minții adaugă un plus de savoare jocului, unele dintre ele devin chiar frustrante, așa că să nu vă mirați dacă un număr însemnat de fire de păr din capul vostru nu va mai prinde răsăritul soarelui...


Duios, câte-o mumie cădea...



La Belvedere...

Dacă RPG-ul a fost copleșit cu daruri, RTS-ul a primit destul de puține. Câte două unități (a căror utilitate pare îndoielnică) și două clădiri noi pentru fiecare rasă și cam atât. Drept să spun, mă așteptam la câteva opțiuni tactice ceva mai avansate, adiție ce ar mai fi adus puțină ordine în haosul care pune stăpânire pe orice confruntare de proporții, însă așteptarea nu a dat roade. Păcat, m-ar fi scutit de o grămadă de nervi și ar mai fi crescut ușor nota. Însă sper ca SpellForce 2 să fie mai darnic...

Una este Runa

Una este grafica, unul e gameplay-ul, unul este sunetul. Unele și aceleași, observ, deoarece puține (a se citi „aproape nimic") lucruri au fost schimbate. Cele bune au rămas bune în continuare, iar cele rele... e de ajuns să spun că și SotP la rândul lui mi-a furnizat doza de isterie pe fond nervos oferită cu dărnicie de OoD. AI-ul, spre marea mea părere de rău, a rămas la fel de inconsecvent. Nici nu apuc bine să laud pathfinding-ul, că o mică altercație cu forțele AI-ului mă bagă în Talpa Iadului. Hold Ground (tasta H, thanx dr.agy) rămâne în continuare cea mai folosită comandă când vine vorba de arcași, healeri și casteri care, dacă sunt lăsați de capul lor, vor reuși să calce pe nervi până și un ardelean autist. Dată fiind lipsa unor comenzi tactice mai avansate și „indisciplina" de care dau dovadă unitățile proprii, va fi destul de greu să coordonați un atac „ca la carte" și în mod sigur veți apela în majoritatea cazurilor la rush-ul bătrânesc și la o mică rugăciune.

Eh, nu le poți avea pe toate, însă asta nu mă face să nu apreciez ceea ce am. Și, față de ceea ce mi-a fost oferit până acum la categoria de produse gen „x în 1", SpellForce se situează undeva deasupra, calitate moștenită fără doar și poate și de Shadow of the Phoenix și care îl face unul dintre jocurile pe care merită să le ai originale...

■ cioLAN

Titlu	SpellForce: Shadow of the Phoenix
Gen	RTS/RPG
Producător	Phenomic
Distribuitor	JoWood
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	1GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.spellforce.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,3



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Silent Hunter III



De cine este produs jocul Silent Hunter III?

a. Ubisoft ■
b. Ubisoft România ■
c. Ubisoft Bucureşti ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Silent Hunter III din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iunie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un Nomads Wireless Pack



Care este numele eroului din jocul Brothers in Arms Road to Hill 30?

a. Matt Backer ■
b. Back Matter ■
c. Rzan Backer ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Brothers in Arms Road to Hill 30 din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iunie 2005.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Star Trek: First Contact



În ce an a fost lansat filmul Star Trek: First Contact?

a. 1995 ■
b. 1996 ■
c. 1998 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Star Trek: First Contact din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 iunie 2005.

GAME BOY ADVANCE

LEGO Star Wars

Plasticul la plastic trage

Observ că, în ultimul timp, Universul conspiră de zor împotriva mea. Cum s-a aflat că m-am săturat de LOTR, cum mă trezesc pe birou cu trei jocuri inspirate din trilogia lui nea' Jackson. În plus față de același Univers, și-a propus să mă transforme într-un expert al universului Star Wars și mă bombardează cu Forță la kil lună de lună. Dacă așa se distrează el... să fie sănătos... ce e un redactor LEVEL în comparație cu măreția Universului?

În concluzie, nu m-am mirat absolut deloc când, într-o dimineață, m-am trezit iar cu un Star Wars pe cap. Norocul lui (dar mai ales norocul meu) că era cu LEGO. L-am jucat, l-am plăcut, l-am lăudat acum câteva pagini. Dar cum un Star Wars nu vine niciodată singur (dovadă cele câteva zeci de jocuri, șase filme și individul îmbrăcat în Vader de la mine din scară), în curând m-am trezit că fratele lui mai mic, versiunea pentru GBA, respira greu pe birou. Da, mă! Ăla mic... care se'ncarcă ușor...

L-am întors pe toate părțile, l-am mirosit, l-am măsurat... e cam la fel... adică e o miniatură a miniaturii miniaturilor. Tot ce ați citit în review-ul fratelui său mai mare se aplică și în cazul juniorului. Sonorizare de zile mari (păstrând proporțiile), omuleți de plastic care sar ca mușcați de streche printr-un peisaj frumos desenat, la fel de amuzant, cu singura diferență că e mai puțin pretențios decât „ăl mare" și nu cere decât un GBA unde să-și pună capul...

Sfat pentru părinți: dacă tot i-ați cumpărat copilului GBA, luați-i și un LEGO Star Wars, poate îl păcăliți să nu vă mai bată la cap de câte ori își amintește de corabia aia din LEGO de 100 de euro...

■ cioLAN





Producător	Amaze Entertainment
Distribuitor	Eidos
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câștigătorii lunii martie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Star Wars – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords a fost câștigat de către Mătușa Ovidiu din Hunedoara.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Prince of Persia: The Sands of Time a fost câștigat de către Paranai Gabor din Satu Mare.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Lebit Ștefan din Tulcea a câștigat un Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Hodoboc Lucian din Craiova și Bogdan Vasile din Bigor au câștigat câte un DVD cu filmul Supremația lui Bourne (The Bourne Supremacy).

La concursul LEVEL împreună cu Quartz Computer, Motriuc Teodor-George din Constanța a câștigat un UPS Ever-Power 1000VA.

La concursul organizat de LEVEL, următorii 10 cititori au câștigat câte un abonament pe 6 luni la revista noastră: Florea Ștefan Armand din Piatra Neamț, Rotias Andrei din Lugoj, Pandelescu Cosmin Răzvan din Buzău, Sercan Liviu din Covasna, Paraschiv Alex Cristian-Daniel din Timiș, Pandele Ștefan din Constanța, Dobrin Cătălin din Argeș, Ciobanu Mircea Răzvan din București, Andrei Daniel din Iași, Chereches Raul din Brașov.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



NINTENDO DS™

Metroid Prime: Hunters - First Hunt

Numai gândul că voi fi nevoit să-mi croșetez degetele de la un buton la altul al DS-ului, jucând un FPS, a fost suficient să aștept ca pe ace clipa în care Locke va lăsa Mario-ul nesupravegheat. Dar n-a fost să fie. Neavând altceva mai bun de făcut la momentul respectiv, am pus mâna pe demo-ul de Metroid Prime: Hunters - First Hunt (de a cărui versiune finală ne vom bucura la toamnă). Amintindu-mi însă de cioLAN și de pasiunea lui pentru tot ce înseamnă Metroid Prime, în mine s-a trezit speranța. Credeți-mă când vă spun că timp de-o oră n-am mai avut ochi pentru nimeni, controlul și gameplay-ul excelente fiind lucrurile care m-au surprins în mod plăcut și care mi-au schimbat definitiv părerea despre FPS-urile noii generații de mini console. Demo-ul conține două moduri de joc: training și multiplayer. În modul training vi se pun la dispoziție trei mici niveluri și trei moduri diferite de joacă prin care să vă pierdeți timpul trăgând în tot ce zboară și vă mușcă, în timp ce vă plimbați pe culoarele unei stații spațiale abandonate. Cel mai captivant mi s-a părut a fi modul Survivor în care, pus în fața valurilor de atacatori gelatinoși, a trebuit să rezist cât mai mult timp fără să dau în primire. În fine, în ultimul nivel m-am trezit transformat într-o bilă și pus în situația să adun contra-cronometru cât mai multe gogoloaie fosforescente pe parcursul unui traseu cu obstacole. Dar nu acesta este modul în care vă veți petrece cea mai mare parte a timpului, tot training-ul ăsta devenind în cele din urmă plictisitor, ci multiplayer-ul în care alături de Locke am petrecut zeci de minute bune încercând să ne pulverizăm unul pe celălalt. Acestea fiind spuse, nu pot decât să-l recomand cu căldură, versiunea finală a lui First Hunt anunțându-se de pe acum a fi un titlu demn de luat în seamă. Însă până la toamnă, să mai dăm o bilă.





■ KiMO

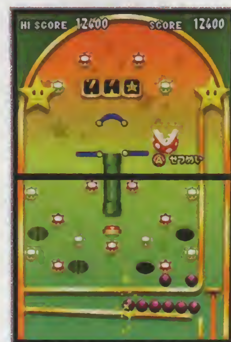
Titlu	Metroid Prime: Hunters - First Hunt
Producător	Nintendo
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Calitate	★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

Mario 64 DS

Revoluția consolelor se apropie încet, încet de punctul culminant. Sau poate că de fapt este doar începutul, cine știe... Cert este că una dintre noile apariții pe piață, Nintendo DS, a revoluționat un pic modul de abordare a secțiunii „de buzunar". Se pare că era mini-consolelor cu jocuri 2D a luat sfârșit și posibilitățile hardware moderne ne-au pus în mână o adevărată bijuterie. Și de ce să nu încep prin a arunca o privire asupra unui clasic Nintendo, Mario 64 pentru DS full 3D? Mario reprezintă pentru o anumită generație însăși definiția jump-n-run-ului, așa că nu cred că are rost să intru prea mult în amănunte. Este vorba despre aceleași veșnice probleme ale prințesei Peach, care se pare că iară a intrat în niște încurcături. Mario, alături de Yoshi, Luigi și Wario, va reveni pentru a mia oară să rezolve situația. Într-un cadru perfect 3D și beneficiind de avantajele touch-pad-ului, sunt sigur că experiența va fi ceva mai specială. Ceea ce m-a prins pe mine cel mai tare au fost joculețele aferente care devin disponibile pe parcurs. Aveți de condus un bulgăre de zăpadă pe un drum cu obstacole, sunt și jocuri de logică și de spirit de observație etc. Cu alte cuvinte, un joc complet și plin de surprize, fie pentru copii, fie pentru adulții care sunt pasionați de jocuri, de exemplu...





Singura problemă o reprezintă prețul acestui joc, care se învârte pe undeva pe la 1.785.000 de lei, ușor prohibitiv pentru zona noastră geografică.

■ Locke

Titlu	Mario 64 DS
Producător	Nintendo
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Calitate	★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume → ← 4 mm

AUTOSHOW

SonyEricsson W800



Vă mai aduceți aminte de vremurile în care umblam toți ca nebunii cu sacul de baterii după noi ca să avem cu ce ține în viață un walkman care avea casetă? Eh, ce timpuri... Dacă nu știați, brand-ul walkman aparține celor de la Sony, iar din parteneriatul cu Ericcson s-a născut o nouă companie. Ei bine, printre cele mai recente modele lansate de aceasta se numără și W800, ce a împrumutat și denumirea walkman. Se intitulează așa deoarece, pe lângă funcția de bază, aceea de telefon, producătorii au inclus și un player MP3. Pentru a completa această funcție, o dată cu telefonul se livrează și un Memory Stick Duo Pro cu o capacitate de 512 MB. Tot la W800 întâlnim și o cameră foto digitală cu un senzor de 2 megapixeli. Rezoluția maximă poate fi de 1632 x 1244 pixeli și oferă posibilitatea de a realiza și scurte clipuri video. Dacă apelați doar la funcția de player MP3 sau la radioul FM, acumulatorul vă poate ține maxim 30 de ore.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	100 x 46 x 20,5 mm
Greutate:	99 g
Display:	TFT – 256 000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maxim 9 ore

Nokia 8800



Portofoliul companiei Nokia a fost îmbogățit cu cea mai recentă lansare pe piață a unui terminal din categoria fashion. Nokia 8800 este genul de telefon pe care poți să îl faci cadou oricăruia. Combinația între carcasa metalică și ecranul de mare rezoluție denotă finețea și atenția ce i-au fost acordate acestui terminal mobil. Fiind un telefon ce bate mai mult pe imagine și eleganță, nu s-a pus foarte mult accentul pe specificațiile tehnice. Există o grămadă de funcții, însă nu ies în evidență foarte mult. De exemplu, melodiile clasice polifonice au fost înlocuite cu cele ale compozitorului Ryuichi Sakamoto.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	107 x 45 x 15 mm
Greutate:	134 g
Display:	TFT – 256 000 culori
Rezoluție Display:	208 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 600 mAh
Stand-by:	până la 190 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

LG M4300

În ultima perioadă, compania coreeană LG a început să fie mai activă și pe piețele europene, inclusiv în România, cu acest segment de dispozitive. Modelul pe care vrem să îl supunem atenției este programat să fie disponibil la mijlocul acestui an și, după cum se prezintă, cred că își va atrage o grămadă de fani. Piesa de rezistență a acestui terminal este ecranul său impresionant. Fiind un ecran de tip TFT, culorile imaginilor redate de acesta sunt de-a dreptul incredibile. Dacă aveți posibilitatea să îi atașați și un hands free stereo, vă puteți bucura pe deplin de player-ul MP3 și AAC inclus. Toate melodiile pot fi stocate pe carduri miniSD capabile de a fi citite în acest telefon.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	94 x 48 x 25 mm
Greutate:	110 g
Display1:	TFT – 256 000 culori
Rezoluție Display1:	176 x 220 pixeli
Display2:	OLED – 65 000 culori
Rezoluție Display2:	96 x 96 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A



■ **BogdanS**



HarDWarE

Nintendo DS



Deși țin cutia în mână, nici în acest moment nu îmi vine să cred că această consolă a ajuns atât de repede și în România. Dar să lăsăm emoțiile pentru mai târziu și să ne îndreptăm atenția asupra a ceea ce într-adevăr merită. După cum bine știți, prima impresie este întotdeauna foarte importantă, iar în cazul lui DS aceasta este mai mult decât atât. Din momentul în care iei consola în mână și o deschizi, simți fiorii reci cum îți trec prin corp. Senzația este incredibilă. Cele două ecrane ce te întâmpină sunt de-a dreptul senzaționale. Acestea sunt mult mai mari decât orice am întâlnit până acum și, ca meniul să fie și mai „fierbinte", ecranul de jos este de tip „touch screen". Rezoluția celor două ecrane LCD este de 256 x 192 pixeli și acestea pot reda până la 260 000 de culori. Interfața cu utilizatorul este foarte prietenoasă și poate fi configurată în fel și chip, începând de la culorile meniurilor și terminând cu muzica de fundal. Că tot veni vorba de muzică, trebuie să spun că spre deosebire de alte console de până acum, DS-ul dispune de două difuzoare mici. Sunetele redate sunt de calitate și, spre deosebire de toate pic, poc, trosc, bum de până acum, la DS conceptul stereo chiar există. O bilă albă o acordăm și pentru capitolul compatibilitate. Pentru a fi pe placul a cât mai mulți jucători, consola DS este retrocompatibilă, ceea ce înseamnă că jocurile mai vechi de pe Game Boy Advance (GBA) pot fi rulate fără probleme.

Primul joc 100% scris special pentru DS este Metroid Prime: Hunters. Acesta se bucură pe deplin de avantajele celor două ecrane și este singurul joc oferit cadou la achiziționarea consolei. Este făcut în așa fel încât să scoată în evidență tot ceea ce este mai bun la consolă. Spun asta deoarece, până în prezent, este singura consolă la care backlight-ul chiar face treabă bună. Chiar și în cele mai întunecate momente, nimic nu poate diminua grafica și imaginile deosebite.

Un alt lucru foarte util și de care consolele au dus lipsă până acum este funcția de stand-by. Ceea ce pentru PC-uri pare banal, la console este mană cerească. Nu de puține ori se întâmplă ca în timp ce te joci să fii deranjat sau să apară ceva urgent de făcut. Nici o problemă. Închizi consola și o bagi în buzunar. În momentul în care ai câteva minute libere, deschizi „jucăria" și continui exact de unde ai lăsat acțiunea.

La Nintendo DS putem vorbi și despre modulul wireless. Cu ajutorul acestei trăsături, mai mulți jucători au posibilitatea de a se duela într-un așa-zis lan party pe console. Totul este ca în opțiunile jocului ales să existe cuvântul magic: multiplayer. Așa că, drumul până la școală în autobuz sau metrou poate fi mult mai plăcut și mai distractiv.

Dacă joaca în mai mulți nu îți mai este pe plac, poți să apelezi la aplicația PictoChat. Prin intermediul său poți comunica live în diverse camere de chat cu până la maximum 15 persoane atât prin text, cât și prin imagini.

Cu siguranță, foarte multă lume va sesiza probabil microfonul încorporat. La fel de mulți se vor întreba la ce e bun așa ceva pe o consolă? Ei bine, cei de la Nintendo au dat mână liberă programatorilor și nu este exclus ca în cel mai scurt timp să dăm de jocuri ce ne vor permite să acționăm diverse chestii doar prin comandă vocală.

Vechii fani ai consolelor Nintendo vor recunoaște butoanele A/B/X/Y, întâlnite și pe controlerul Super Nintendo, cu toate că acum poziționarea lor este diferită.

Nintendo DS este alimentată de un acumulator litiu-ion, care oferă o autonomie de 10 ore de joc după o încărcare de patru ore.

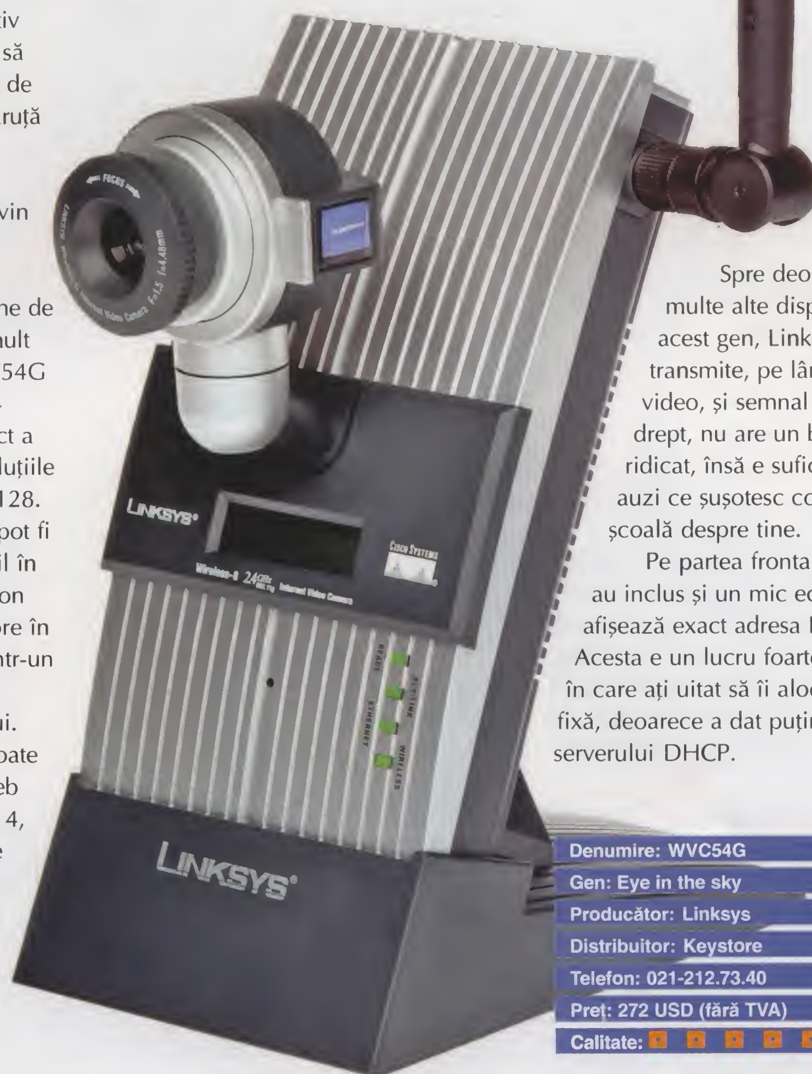
Denumire: DS
Gen: Cu joaca nu-i de glumit
Producător: Nintendo
Distribuitor: TNT Games
Telefon: 021-324.09.80
Preț: 176 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Linksys WVC54G

La ora actuală, supravegherea unui anumit lucru nu mai este o problemă. Soluții există, începând de la montarea unui amărât de web cam și terminând cu un sistem de monitorizare profesional, de care ți-e dat să vezi doar prin filme. Totuși, pentru un obiectiv atât de simplu nu cred că e nevoie să ținem pornit tot timpul un PC legat de acel web cam sau să cheltuim o căruță de bani pentru lucruri ce țin de domeniul SF.

În acest caz, cei de la Linksys vin cu o ofertă destul de atractivă: un dispozitiv stand alone ce nu e nici switch și nici access point și dispune de o cameră video, un webserver și mult sex appeal. Pe partea video, WVC54G are un senzor CMOS de 644 x 484 pixeli, iar pentru transmisia în direct a imaginilor se poate opta între rezoluțiile de 640 x 480, 320 x 240 și 160 x 128. Momentele cu multă „acțiune" vă pot fi aduse la cunoștință printr-un e-mail în momentul în care funcția de „motion detection" miroase schimbări majore în peisaj. Atenționarea se face fie printr-un simplu mesaj, fie printr-o secvență video ce poate fi atașată e-mail-ului.

Monitorizarea „în direct" se poate efectua prin intermediul paginii web proprii sau printr-un stream MPEG 4, ce poate fi vizualizat cu o aplicație de tip Media Player. Configurarea tuturor parametrilor ce țin de buna funcționare a acestui dispozitiv se face tot prin intermediul unui browser web. Interconectarea dispozitivului într-o rețea se poate realiza fie printr-un cablu Ethernet, fie wireless, grație unui access point incorporat ce dispune de toate facilitățile oferite de acesta: selectare frecvență, criptare WEP pe 64 și 128 de biți etc.



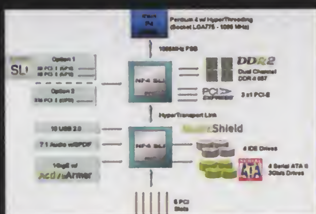
Spre deosebire de multe alte dispozitive de acest gen, Linksys WVC54G transmite, pe lângă semnal video, și semnal audio. Ce-i drept, nu are un bit rate foarte ridicat, însă e suficient cât să auzi ce șușotesc colegele de școală despre tine.

Pe partea frontală, producătorii au inclus și un mic ecran LCD ce afișează exact adresa IP curentă. Acesta e un lucru foarte util în situația în care ați uitat să îi alocați o adresă IP fixă, deoarece a dat puțin de lucru serverului DHCP.

Denumire: WVC54G
Gen: Eye in the sky
Producător: Linksys
Distribuitor: Keystore
Telefon: 021-212.73.40
Preț: 272 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

SLI pentru Intel

Mult așteptata lansare a platformei SLI pentru procesoarele Intel a avut loc în sfârșit. Promotoarea acestei acțiuni este NVIDIA, ale cărei noi variante ale chipset-ului de nForce 4 SLI SPP și MCP pot asigura buna funcționare a două plăci video în mod SLI. Printre cele mai importante facilitățile oferite de noul chipset enumerăm cele două controlere de memorie independente Dual Channel, o nouă tehnologie NVIDIA numită Quick Sync, ce permite o sincronizare mai bună între FSB și memorie etc.



Iese Windows XP pe 64 de biți

Posesorii de PC-uri cu procesoare pe 64 de biți sunt rugați să facă un pas în față. Compania Microsoft vă va servi imediat cu noul său sistem de operare creat special pentru voi. După nenumăratele versiuni de trial ce au împânzit tot Internetul, a sosit momentul să ne instalăm versiunea finală. Microsoft a reușit să implementeze destul de bine în acest SO noile instrucțiuni pe 64 de biți ale procesoarelor și suport pentru mai mult de 4 GB de memorie RAM.



Logitech MX518



În lecția de gaming de astăzi vă prezentăm un nou membru al familiei Logitech. Noul șoricel din clasa MX, care cu mândrie dorește a se plimba pe birourile noastre, vine cu ceva absolut revoluționar. Având în sânge școala vieții de la înaintașul său MX510, noul MX518 oferă posibilitatea de a vă regla din mers sensibilitatea senzorului optic fără a fi obligatoriu să instalați driver-ele. Valorile între care se poate jongla sunt 400, 800 și 1 600 de dpi. După cum probabil v-ați dat seama, acest gen de maus se adresează în special jucătorilor profesioniști care servesc shooter-e la micul dejun.

Denumire: MX518
Gen: Professional only
Producător: Logitech
Distribuitor: N/A
Telefon: N/A
Preț: N/A
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Transcend PhotoBank



De când cu legile astea ale noastre, nici nu mai știi ce să faci. Ba se scot taxele pentru camerele foto, ba le adaugă la loc. E o nebunie. Ideea e alta. O dată cu aceste fluctuații, întreg poporul, cu mic, cu mare, a dat fuga la magazine să cumpere o cameră foto digitală mai acătării. Cum majoritatea camerelor foto nu dispun de o cantitate de memorie foarte mare, o excursie mai lungă ar putea pune probleme. E posibil ca în câteva ore să umpleți un card de memorie. În acest caz, cei de la Transcend oferă o soluție de backup: un dispozitiv de stocare portabil, capabil să citească cam orice tip de card media și să stocheze pozele pe un harddisk intern de 20 GB. Atât transferul pozelor, cât și încărcarea acumulatorilor se fac prin intermediul unui port USB.

Denumire: PhotoBank
Gen: 20 de gigi la pachet
Producător: Transcend
Distribuitor: Maguay Impex
Telefon: 021-210.38.33
Preț: 218 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ □

■ BogdanS

Vantec NextStar2



Nevoia de a muta cantități mari de date dintr-un PC într-altul este din ce în ce mai stringentă. Una dintre soluțiile cele mai simple și fără prea multe bătăi de cap este folosirea unui dispozitiv de acest gen, ce permite adăugarea unui HDD la un PC/laptop fără a mai fi nevoie să restartați sistemul. Conectarea se poate face atât printr-un port USB 2.0, cât și printr-unul FireWire.

Denumire: NexStar2
Gen: O sumedenie de GB mobili
Producător: Vantec
Distribuitor: Top Quality Comp.
Telefon: 021-233.11.63
Preț: N/A
Calitate: ■ ■ ■ ■ □

Brother HL-2070N



O imprimantă rapidă și ușor de întreținut este întotdeauna binevenită. Special conceput pentru acest segment de home user-i, HL-2070N de la Brother este un model cu laser, capabil să scoată până la 20 de pagini pe minut în format A4. Rezoluția nativă este de 600 dpi, însă poate fi mărită până la 1 200 dpi. Brother HL-2070N dispune de interfață paralelă, USB și Ethernet.

Denumire: HL-2070N
Gen: Tipar rapid și curat
Producător: Brother
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 205 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Genius MousePen 8x6



Simți că explodezi și îți vin o grămadă de idei creative pe care nu ai cum să le pui repede în practică? Am găsit o soluție. Compania Genius ne pune la dispoziție o tabletă grafică numai bună de folosit acasă. Fiind un model cordless, un desen oricât de complicat poate fi realizat direct pe PC exact cum l-ai desena pe hârtie. Tableta este capabilă să detecteze până la 1 024 de niveluri de presiune, ceea ce înseamnă că automat poți desena cu linii mai subțiri sau mai groase.

Denumire: MousePen 8x6
Gen: Trucuri pentru micii artiști
Producător: Genius
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 30 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ □

HP Projector VP6210



O dată cu noua serie de proiectoare digitale, cei de la HP țintesc direct sufrageriile noastre. Datorită prețurilor scăzute și dezvoltării tehnologiei din ultimii ani, acest gen de home entertainment a devenit destul de accesibil. Meniurile de configurare ale lui VP6210 sunt extrem de simple și ușor de utilizat. Pentru un grad de confort mai ridicat, producătorii au inclus și o mică telecomandă. Spre deosebire de alte modele, cel în cauză are un nivel convenabil al zgomotului.

Denumire: VP6210
Gen: True Home Cinema
Producător: HP
Distribuitor: HP Int. Center
Telefon: 021-222.20.72
Preț: 949 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■


PHILIPS
PHILIPS
RW
PLEXTOR
TDK
DVD-R
Data/Video 4.7GB 1-4X

Successful DVD Burning

Cu pași mărunți și foarte atenți, și în România a început să se facă simțită nevoia utilizatorilor de a stoca/transporta cantități foarte mari de date fără ca acestea să aibă de suferit din cauza unor evenimente nefericite. În acest sens, discurile inițial denumite Digital Video Disk, pentru ca apoi să devină Digital Versatile Disk (DVD), câștigă din ce în ce mai mult teren, mușcând cu sete din supremația Compact Discurilor. Și, ca la orice produs nou ce se dorește a fi lansat, automat apar pe piață fel de fel de standarde proprietare pe care diverse companii încearcă să le impună. Ca să fiu mai exact, vă dau un exemplu mai cunoscut: DVD-urile +R și –R. La prima vedere, ele par asemănătoare, pot stoca aceeași cantitate de date și sunt cam la fel de durabile. Diferența constă în modul în care sunt aranjate datele pe ele. Și uite așa companiile care au dezvoltat aceste standarde pur și simplu nu pot să ajungă la un acord și să pună punct acestor dispute. Totuși, au fost împăcate și capra și varza de nimeni alții decât cei care construiesc unitățile optice. S-au implementat ambele formate și în felul acesta toată lumea e fericită.

Totuși, mai există mici deficiențe, mici incompatibilități între unitățile optice și mediile de stocare. De aceea, înainte de a vă face copiile de siguranță, vă recomand să testați cu propria unitate mai multe tipuri de discuri de la mai mulți producători. Nu se știe niciodată, surprizele pot să apară de unde nici nu vă așteptați.

Afirmația lu' Dimmu

Buffer Under RuN Error Proof Enabled

Cine nu deține încă măcar o unitate DVD-Rom trebuie neapărat să facă ceva în acest sens. În momentul de față, prețurile sunt destul de accesibile, așa că e păcat să ratați o grămadă de chestii super doar pentru că nu aveți pe ce să citiți discul.

Pe de altă parte, dacă aveți planuri mai mari, vă recomand un writer. Eliberați HDD-ul mult mai rapid de chestii mai puțin trebuincioase, la un preț... deocamdată în scădere.

Dacă vă surâde această idee, am pus la punct un test de writer-e ca să vedem cum se mai mișcă lucrurile. Testul a fost orientat în special pentru a satisface cerințele celor care (încă) nu vor să investească foarte mulți bani într-un asemenea dispozitiv, dar totuși vor să se convingă de avantajele oferite. Din acest motiv, am coborât limita superioară a prețului până la valoarea de 100 de euro. Unitățile au fost testate în aceleași condiții, pe un sistem dotat cu o placă de bază Gigabyte GA-8GPNXP Duo, un procesor Intel Prescott la 3 GHz, un HDD Western Digital Raptor de 36 GB și 512 MB memorie RAM de la Geil. Mediile de plastic pe care s-a dat duelul au purtat logoul TDK atât la CD-urile de 700 MB, cât și la DVD-urile +R, -R +RW și –RW. Conform specificațiilor acestor discuri, numărul de icși pentru care au fost proiectate începe de la 52X la CD-uri, continuă cu 8X pentru DVD-urile cu R și se încheie cu 4X pentru DVD-urile +RW și 2,4 pentru cele –RW.

Rezultatele obținute în urma testelor ce au constat în rate de transfer, timpi de load/eject, spin-up, spin-down, gradul de folosire a procesorului au fost oferite prin amabilitatea utilitarului CD-DVD Speed din pachetul Nero Burning ROM, versiunea 6.6.0.6. Veridicitatea valorilor a fost probată și de aplicația Disc Quality Test din același pachet. Arsenalul de test din dotare a fost destul de bogat și s-a acordat o atenție deosebită la capitolul disc matrițat, disc zgâriat intenționat și disc cu track-uri audio.

Diferențele între rezultate, din păcate, nu au încetat să apară, de aceea vă recomand următorul lucru: înainte de a cumpăra o anumită unitate DVD RW, gândiți-vă bine ce vreți să faceți cu ea. Aveți de gând să „ardeți" câte un DVD așa, ocazional, atunci nu are rost să treceți de bariera celor 50-60 de euro; dar dacă sunteți genul care scrie nonstop discuri, atunci e cazul să vă cumpărați fabrică de matrițat DVD-uri.

Apropo de achiziții. Fiți pe fază. În curând, LEVEL vă pregătește o surpriză... de ordinul GB-iților ☺.

■ BogdanS

LG GSA-4163B

Nota LEVEL:	8,16
Performanță CD:	7,85
Performanță DVD:	8,95
Ofertant: Elsaco Electronic	
Preț: 83 EURO (fără TVA)	

Încă de la început am avut o presimțire în ceea ce privește această unitate optică. Nu îmi dau seama ce au făcut prietenii noștri coreeni cu această generație de writer-e, însă rezultatele sunt foarte promițătoare atât în ceea ce privește ratele de transfer, cât și timpii necesari scrierii unui disc. Indiferent cu ce disc ar avea de-a face, rezultatele sunt foarte bune. Deși nu doresc asta, trebuie să menționez că au fost mici, mici probleme în ceea ce privește funcția de overburning la unele DVD-uri în format ±R. Pe de altă parte, putem vorbi de bine despre detectarea și corecția erorilor.

La capitolul accesorii suplimentare, nu putem aminti decât prezența unui cablu audio, a șuruburilor de fixare și a două discuri ce conțin un manual și ceva softăraie, începând de la Nero Express și continuând cu PowerProducer Gold, PowerDVD și InCD. Al treilea disc, care de obicei era un blank, nu este prezent la această unitate.





LOC	1	2	3	4
Nume unitate DVDRW	LG GSA-4163B	LG GSA-4160B	RICOH MP5316DAG	MSI DR16-B2
Ofertant	Elsaco Electronic	Flamingo Computers UltraPRO Computers Quartz Computer	Flamingo Computers	Flamingo Computers Skin Media
Telefon	021-336.48.89	021-222.50.41 021-211.70.90 021-410.99.48	021-222.50.41	021-222.50.41 021-231.50.97
Preț EURO (fără TVA)	83	66	80	63
Caracteristici / dotare				
Viteze citire / rescriere / scriere CD	40/24/40	40/24/40	48/24/48	40/24/40
Viteză scriere DVD+R / DVD-R / DVD+RW / DVD-RW	16 / 16 / 8 / 6	16 / 8 / 4 / 4	16 / 16 / 4 / 4	16 / 16 / 4 / 4
Viteză scriere DVD-RAM / DVD+R+DL (Dual Layer)	5 / 4	5 / 2.4	0 / 4	0 / 4
Dimensiunea buffer-ului	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
Protecție buffer Underrun	da	da	da	da
Citire / scriere DVD-RAM	da / da	da / da	nu / nu	nu / nu
Rezultate teste - CD				
Număr erori - CD-ROM zgâriat	1003	231	6000	9255
Audio grabbing - CD Audio (viteza medie x)	29,94	29,93	24,95	30
Timp scriere CD date (CD-R) (în sec)	189	190	169	189
Timp scriere CD-RW 12x (în sec)	220	222	227	214
Rată de transfer mediu (x)	30,55	30,54	35,52	30,61
Random seek (milisecunde)	108	115	136	99
Notă performanță CD	78,50	78,55	78,07	77,24
Rezultate teste - DVD				
Timp de scriere DVD+R (secunde)	392	424	366	377
Timp de scriere DVD-R (secunde)	473	480	579	504
Timp de scriere DVD+RW (secunde)	858	855	834	866
Timp de scriere DVD-RW (secunde)	1742	1740	1681	1581
Random seek (milisecunde)	116	111	131	102
Rată de transfer mediu (x)	11,95	11,68	11,72	11,97
Notă performanță DVD	89,53	88,81	88,80	90,30
Note				
Notă Dotare	63,23	63,23	54,87	45,19
Notă Performanță CD + DVD	86,22	85,73	85,58	86,38
Nota LEVEL	81,62	81,23	79,44	78,14

MSI DR16-B2

Nota LEVEL:	7,81
Performanță CD:	7,72
Performanță DVD:	9,03
Ofertant: Flamingo Computers / Skin Media	
Preț: 63 EURO (fără TVA)	

De obicei, când vorbeam despre MSI, automat se făcea legătura cu plăcile de bază sau plăcile video. Totuși, MSI are în portofoliu mai multe produse. Printre acestea se numără și unitățile optice. Și nu orice unități, ci unele foarte fiabile și foarte avantajoase din punct de vedere al costurilor. Din acest motiv, și DVD-RW-ul aici de față și-a câștigat această binemeritată distincție. În ceea ce privește caracteristicile tehnice, nu pot să spun că iese în evidență cu ceva anume. Se încadrează în parametrii și specificațiile standard.

La fel ca multe alte produse MSI, și această unitate optică se poate bucura de Live Update 3. Acest utilitar oferă utilizatorului suportul necesar în cazul unui upgrade online cu o versiune mai nouă de firmware. Unitatea MSI DR16-B2 se achiziționează împreună cu Ahead Nero Express, cu WinDVD și WinDVD Creator, plus un cablu audio și câteva șuruburi.





LOC	5	6	7	8
Nume unitate DVDRW	BTC DRW1016IM	LITE-ON SHOW-1653S	ASUS DRW—1604P	PIONEER DVR-109BK
Ofertant	FiT Distribution	Alliance Computers Tornado Sistems	Alliance Computers Tornado Sistems UltraPRO Computers	Elsaco Electronic Flamingo Computers
Telefon	021-201.15.16	021-337.40.43 021-206.77.77	021-337.40.43 021-206.77.77 021-211.70.90	021-336.48.89 021-222.50.41
Preț EURO (fără TVA)	N/A	62	61	75
Caracteristici / dotare				
Viteze citire / rescriere / scriere CD	48/24/48	48/24/48	40/24/32	40/24/40
Viteză scriere DVD+R / DVD-R / DVD+RW / DVD-RW	16 / 16 / 8 / 4	16 / 12 / 4 / 4	16 / 16 / 4 / 4	16 / 16 / 8 / 8
Viteză scriere DVD-RAM / DVD+R+DL (Dual Layer)	0 / 4	0 / 4	0 / 4	0 / 4
Dimensiunea buffer-ului	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
Protecție buffer Underrun	da	da	da	da
Citire / scriere DVD-RAM	nu / nu	nu / nu	nu / nu	da / nu
Rezultate teste - CD				
Număr erori - CD-ROM zgâriat	3859	37879	457000	2021
Audio grabbing - CD Audio (viteza medie x)	35,44	35,53	29,91	29,13
Timp scriere CD date (CD-R) (în sec)	170	177	233	208
Timp scriere CD-RW 12x (în sec)	227	223	221	222
Rată de transfer mediu (x)	36,27	36,38	30,95	30,91
Random seek (milisecunde)	105	132	129	109
Notă performanță CD	81,78	75,06	64,89	72,93
Rezultate teste - DVD				
Timp de scriere DVD+R (secunde)	501	512	454	409
Timp de scriere DVD-R (secunde)	878	521	430	482
Timp de scriere DVD+RW (secunde)	852	835	887	872
Timp de scriere DVD-RW (secunde)	1746	1756	1749	1758
Random seek (milisecunde)	109	119	178	104
Rată de transfer mediu (x)	11,74	11,26	11,84	11,95
Notă performanță DVD	84,12	86,18	86,77	89,61
Note				
Notă Dotare	51,78	49,33	58,47	19,92
Notă Performanță CD + DVD	83,42	82,85	80,20	84,60
Nota LEVEL	**77,09**	**76,14**	**75,86**	**71,67**

NEC 3520A

Nota LEVEL: 7,81
Performanță CD: 7,52
Performanță DVD: 8,93
Ofertant: UltraPRO Computers
Preț: 59 EURO (fără TVA)

Dacă aveți cumva în plan să achiziționați o unitate NEC, să nu fiți surprinși când veți citi eticheta cu prețul. Vă spun cu certitudine că politica firmei de a ține prețurile cât de jos se poate nu se aplică și în cazul calității. Aici e o lege internă foarte strictă a companiei. Și, ca să fiu mai convingător, vă dau următorul argument. La ora actuală, există foarte puține unități optice DVD ce se apropie de valorile pe care le atinge această unitate la capitolul discurilor RW. Și încă un lucru: nu pierdeți din vedere prețul.

Pentru cei care vor să folosească unitatea și pe post de DVD player, am o mică veste, nu chiar bună. Din anumite motive, producătorii au limitat la cinci posibilitatea de a schimba regiunea, iar dacă sunteți nevoiți să lucrați cu medii DVD-RAM, va trebui să amânați puțin proiectul deoarece NEC 3520A nu știe să jongleze cu ele. Pe de altă parte, se joacă foarte bine cu discurile dual layer. Grație unui cip proprietar, calitatea scrierii și protecția underun sunt dintre cele mai ridicate.



LOC	9	10	11	12
Nume unitate DVDRW	SAMSUNG TS-H552B	NEC 3520A	TEAC DV-W516G	SONY DRU-710A
Ofertant	Deck Computers UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Elsaco Electronic Flamingo Computers UltraPRO Computers	Flamingo Computers
Telefon	021-434.34.00 021-211.70.90	021-211.70.90	021-336.48.89 021-222.50.41 021-211.70.90	021-222.50.41
Preț EURO (fără TVA)	67	59	63	85
Caracteristici / dotare				
Viteze citire / rescriere / scriere CD	48/32/40	48/24/48	48/24/48	48/24/48
Viteză scriere DVD+R / DVD-R / DVD+RW / DVD-RW	16 / 12 / 4 / 4	16 / 16 / 8 / 6	16 / 8 / 4 / 4	16 / 8 / 4 / 4
Viteză scriere DVD-RAM / DVD+R+DL (Dual Layer)	0 / 2.4	0 / 4	0 / 2.4	0 / 2.4
Dimensiunea buffer-ului	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
Protecție buffer Underrun	da	da	da	da
Citire / scriere DVD-RAM	nu / nu	nu / nu	nu / nu	nu / nu
Rezultate teste - CD				
Număr erori - CD-ROM zgâriat	95	111000	78779	1775
Audio grabbing - CD Audio (viteza medie x)	35,76	25,04	32,7	28,27
Timp scriere CD date (CD-R) (în sec)	170	170	158	177
Timp scriere CD-RW 12x (în sec)	222	237	224	223
Rată de transfer mediu (x)	30,43	35,61	33,58	29,62
Random seek (milisecunde)	89	122	140	134
Notă performanță CD	81,62	75,23	77,82	74,06
Rezultate teste - DVD				
Timp de scriere DVD+R (secunde)	497	364	489	514
Timp de scriere DVD-R (secunde)	628	579	566	501
Timp de scriere DVD+RW (secunde)	847	836	888	839
Timp de scriere DVD-RW (secunde)	1732	1677	1735	1755
Random seek (milisecunde)	89	119	114	122
Rată de transfer mediu (x)	11,93	11,69	11,71	11,42
Notă performanță DVD	87,67	89,37	86,27	86,52
Note				
Notă Dotare	14,28	14,84	17,08	14,84
Notă Performanță CD + DVD	85,86	85,13	83,73	82,79
Nota LEVEL	**71,54**	**71,07**	**70,40**	**69,20**

Redacția CHIP Special nu își asumă nici un fel de responsabilitate pentru funcționarea incorectă a programelor de pe CD. Datele din fișierele de pe acest CD sunt oferite fără suport din partea producătorilor. Copyright © Vogel Burda Communications

CHIP special

5 2005

Mobilitate

PALM:
Internet: Agendus Mail SSL Edition 4.21, CedeFTP 2.5
Multimedia: AeroPlayer 5.1, Pocket Tunes Deluxe 3.0.9
Office: Contacts 5 5.34, Quickoffice 7.1
Securitate: AutoLock 1.0, Bitdefender, TopSecret 2.0.1
Sistem: BackupAll, FilePoint 3

POCKET PC:
Internet: AvantGo 5.7, Mobility Manager 2.3, WebCopier 4.2
Multimedia: BetaPlayer 0.5
Office: Handwallet 3.02, Total Commander 1.12
Securitate: Bitdefender, Kaspersky Security for PDAs 5.0.0.20
Sistem: ActivePrint 3.2, Dynamo 1.02, LEDsWiFiBT, PocketDOS 1.1

NOTEBOOK-PC:
Internet: Evidence Cleaner 4.1, Fast Browser Pro 7.0, Mozilla 1.8 beta 1, NetTweak Pro 5.0, SpywareStopper 1.2
Multimedia: AV MP3 Player - Morpher 2.0.96, Crystal Player Pro 1.95 RC1, mGP Player 1.2.0, SubEdit Player
Office: Compare Suite 2.1, C-suite Office 3.74.5, Thinkfree Office 2.3, Virtuoso Organizer 2.2
Securitate: Antivirus UNA 1.1, File Securer 3.73, Jetico Personal Firewall 1.0.1.58, Tiny Personal Firewall 2005 6.5.82, VisNetic AntiVirus for Workstations 4.5.0
Sistem: Directory Opus 8.0.1, Rainmeter 0.12, SpeedFan 4.23, Speeds witch XP 1.4

CSCD0505

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

• Nr. 5 - 2005 • 112.000 ROL (11,2 RON) • ISSN 1453-7079

CHIP special

Cu mobilul pe Net



LUMEA MOBILĂ

◆ palmtop ◆ notebook ◆ telefoane mobile



Ghid de cumpărare

Backup pentru telefon și PDA

Pe CD

PROGRAME UTILITARE

Notebook: Soft-uri pentru tuning, programe de securitate, browsere, firewall, antivirus

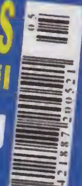
Palm și Poket PC: Programe multimedia, soft-uri pentru GPS, editoare de text, editoare pentru tabele

Telefoane mobile: Soft-uri pentru gestionarea agendei telefonice, programe de sincronizare cu calculatorul

SISTEM DE NAVIGARE GPS

◆ PDA și calculator portabil

Trucuri de tuning pentru palmtop





PRINCIPALUL MOTIV PENTRU CARE UN UTILIZATOR SE GÂNDEȘTE SĂ OPTEZE PENTRU LAPTOP ESTE FĂRĂ ÎNDOIALĂ MOBILITATEA. ACESTA NU ESTE SINGURUL ASPECT IMPORTANT DE LUAT ÎN CALCUL. IATĂ AICI CRITERIILE CU GREUTATE LA DECIZIA DE ACHIZIȚIONARE, ASTFEL ÎNCÂT FIECARE BĂNUȚ INVESTIT SĂ MERITE.

APARATE PORTABILE



INDIFERENT CĂ SUNT PALM-URI SAU POCKET PC-URI, ACESTE „MICUȚE" MIRACOLE ALE TEHNICII SE IMPUN DIN CE ÎN CE MAI MULT. DACĂ VĂ TENTEAZĂ ACHIZIȚIONAREA UNUI ASTFEL DE APARAT, MAI ÎNTÂI AR TREBUI SĂ AFLAȚI CE VI SE POTRIVEȘTE DE FAPT.

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII MAI!

talon de comandă — **LEVEL 05/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

NOU!!

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL LUMEA MOBILĂ	112.000 lei/ 11,2 lei noi/buc		
CHIP SPECIAL WINDOWS XP	109.000 lei/ 10,9 lei noi/		
CHIP SPECIAL INTERNET	110.000 lei/ 11 lei noi/buc		
CHIP SPECIAL DEPANARE PC	90.000 lei/ 9 lei noi/buc		

REDUCERE!!

REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____ Cod ____ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament — **LEVEL 05/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
☐	6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
☐	12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna: ____

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____ Cod ____ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI best distribution



Câștigă jocul Doom 3: Resurrection of Evil

De cine este produs jocul Doom 3: Resurrection of Evil?

a. Nerve Software ☐

b. Valve Software ☐

c. Blizzard Entertainment ☐

Nume, prenume ____

Str ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____ Cod ____ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Doom 3: Resurrection of Evil din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2005.

Înapoi în viitor – Trilogia (Ediţie de colecţie)
Back to the Future Trilogy

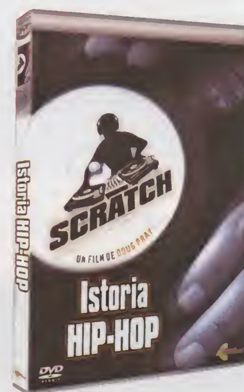


Steven Spielberg prezintă o aventură pentru toată familia, care trece dincolo de barierele timpului cu inteligenţă şi imaginaţie, transportându-l pe adolescentul american Marty McFly (Fox) şi pe mentorul său Doc (Lloyd), un savant cam nebun, înapoi în 1955, apoi în 2015 (partea a II-a) şi iar înapoi în 1885 (partea a III-a), cu ajutorul unei maşini DeLorean alimentate cu plutoniu! Retrăiţi aventura călătoriei în timp cu această serie blockbuster, cu bonusuri din spatele camerelor de filmat pentru toate cele trei producţii. Mergeţi „Înapoi în viitor" cu această trilogie clasică, acum într-o prezentare de excepţie!

An:	**1985/1989/1990**
Gen:	**Aventură**
Distribuţie:	**Michael J. Fox, Christopher Lloyd**
Regie:	**Robert Zemeckis**
Suport:	**DVD**
Compania:	**UNIVERSAL PICTURES**

Istoria HIP-HOP
Scratch

Cea mai rafinată expresie a culturii hip-hop



Un documentar presărat cu interviuri acordate de figurile cele mai emblematice din lumea DJ-ilor vă propune un tur complet în arta muzicii hip-hop. De la pionierii acestei arte, care au început prin a izola break-urile din anumite piese muzicale pentru a crea noi ambianţe sonore, până la tehnicieni maniaci ai genului din Est, care au pus bazele unui curent denumit „turntablism", veţi fi martorii unei saga muzicale care a schimbat radical şi pentru totdeauna faţa hip-hop-ului. Aceasta relatează povestea lor de la începuturile eroice ale noului stil de DJ-ing până în vremurile noastre.

An:	**2001**
Gen:	**Musical**
Distribuţie:	**Q-Bert, Afrika Bambaataa, DJ Shadow**
Regie:	**Doug Pray**
Suport:	**VHS şi DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Star Trek VIII: Primul contact
(Star Trek: First Contact)



Căpitanul Jean-Luc Picard (Patrick Stewart) şi echipajul Generaţia Următoare pornesc în cea mai palpitantă aventură a lor – un film SF de acţiune care „iese în faţă" (Richard Corliss, Time).

Îşi spun Borg – un colectiv jumătate organic, jumătate maşină, cu un singur scop: de a cuceri şi asimila toate rasele. Conduşi de seducătoarea şi sadica lor regină (Alice Krige), Borgii se îndreaptă spre Terra cu gândul de a modifica istoria. Ultima întâlnire a lui Picard cu Borgii aproape că l-a ucis. Acum, el vrea răzbunare. Dar până unde va merge pentru asta? Avându-i în alte roluri pe Alfre Woodard şi James Cromwell, beneficiind de efecte speciale spectaculoase, Star Trek: Primul Contact e un film de acţiune care „are de toate" (Jim Ferguson, Prevue Channel).

An:	**1996**
Gen:	**SF**
Distribuţie:	**Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner, LeVar Burton, Michael Dorn**
Regie:	**Jonathan Frakes**
Suport:	**DVD**
Compania:	**PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**

Fără onoare
The Four Feathers



Continuând tradiţia filmelor Braveheart şi The English Patient, această poveste combină aventura, romantismul şi secvenţele de luptă.

Heath Ledger joacă în rolul lui Harry Feversham, un soldat britanic cu un viitor de aur, care însă se retrage în mod inexplicabil de la regiment. Harry e catalogat drept laş, dezmoştenit de familie, părăsit de frumoasa lui logodnică (Kate Hudson) şi de cel mai bun prieten Jack (Wes Bentley). Rănit şi abandonat, Harry primeşte veşti că regimentul său a fost atacat de rebelii sudanezi. Brusc, destinul lui Harry devine limpede, iar el pleacă într-o călătorie de neuitat, pentru a se mântui, pentru a-şi redobândi onoarea, pentru a-şi recâştiga dragostea şi a salva vieţile prietenilor săi.

An:	**2002**
Gen:	**Aventură**
Distribuţie:	**Heath Ledger, Wes Bentley, Kate Hudson, Djimon Hounsou**
Regie:	**Shekhar Kapur**
Suport:	**VHS şi DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**

lifestyle



Need 4 Speed. Light speed edition.
Imagine trimisă de Brindusescu Gabriel.



Când ai 2m 29cm, se mai întâmplă.
Imagine trimisă de T-Mac.



Nu vor găsi niciodată cadavrul.
Imagine primită de la JOn33.



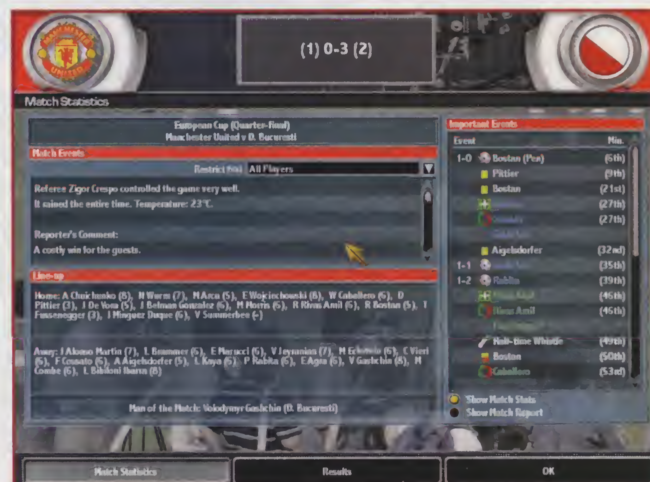
Ăsta-i de roșu sau de galben? **Imagine primită de la <<$$aADaMM>> (REBORNED).**



E bun, dar nu-l vede nimeni. **Imagine trimisă de Ice Ninja.**



9.1 9.5 10 9.7 9.5 10 10. **Imagine primită de la Rayden.**



2-1 la pauză, 3-0 la final. Dinamo style. **Imagine trimisă de Zaharia Alex.**

Câștigătorii din acest număr sunt <<$$aADaMM>> (REBORNED) și Ice Ninja.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

www.

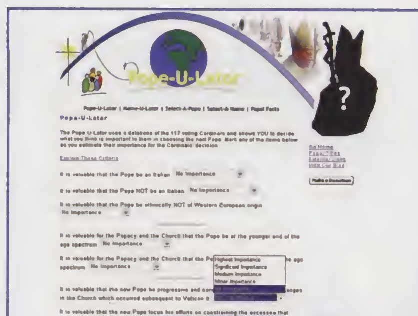
Unlock

www.geocities.jp/flashgame_zone/unlock.htm

Nu știu, nu înțeleg. Nu mă chinuiți! Eu deschid ușa cu cheia, nu cu șperaclul sau capul. Nu știu nimic despre seifuri și combinațiile cu care pot fi deschise. Nu am cunoscut nici un hoț care să spargă bănci cu urechea și probabil tocmai de aia m-am încurcat la joculețul ăsta. Nu ți se spune nimic, doar că trebuie să deschizi. Ce? Cum? Păi asta-i partea faină...









Pope-U-Lator

www.pope-u-lator.com

În momentul în care citiți aceste rânduri, presupun că a fost deja ales noul Papă, așa că treaba nu mai e de actualitate. Însă asta nu vă oprește să încercați să faceți pe Ăl Bătrânu' și să dați cu zarul, să vedeți cine ar ieși Papă dacă ar fi după voi.

F1 Pit Challenge

www.pitstopgame.com

Credeați că un UT vă testează viteza de reacție? Ha! Ce știți voi! Ia luați de aici și chinuiți-vă la ăsta... Este vorba de un mic joc ce vă pune în postura pilotului de F1 rămas fără benzină și care are cauciucurile vraiște. Trebuie să intrați la pit-uri, însă pentru a reuși asta trebuie să controlați perfect mașina la o viteză nebunească, calculând exact momentul în care veți intra la standuri. E greu! Zi-le domnu' Miki!





FemDefence

femdefence.info/index2.html

FemDefence este un nou proiect internațional care are ca scop mobilizarea publicului împotriva agresiunilor la care sunt supuse femeile. Proiectul iese în evidență prin faptul că este unul bazat în primul rând pe o puternică și impresionantă (din punct de vedere vizual) campanie de marketing. Acum ziceți și voi... Nu-i așa că vă doare când vă uitați la poza asta?

FemDefence a protection against rape





S-a născut o nouă artă?

Acest număr al Chatroom-ului a adus cu el un lucru cu care nu mă mai întâlnisem de mult: scrisoarea. Da, o scrisoare în care cuvintele erau așternute pe hârtie, care a ajuns aici prin intermediul unui plic, de asemenea din hârtie. Nu a venit în câteva secunde, dar cu siguranță plăcerea de a citi a fost mare. Acest lucru mă aduce la subiectul următorului număr al Chatroom-ului. Cum vedeți viitorul calculatoarelor pe această planetă? Aveți cumva impresia că oamenii învață tot mai puține lucruri, bazându-se aproape în exclusivitate pe ajutorul calculatorului? Sunt curios să văd opiniile voastre și poate peste 50 de ani ne întâlnim, PE NET, să vedem cine a avut dreptate.

■ **Rzarectha**

Hyp3R Blast3R

,,Păi din câte ați spus și voi în câteva articole, s-a înțeles că arta are o mare legătură cu jocurile. Ideea asta presupun că a pornit de la jocul full din luna trecută, dar nu contează. Ideea este că arta reprezintă jocul în sine. Desigur, arta aceasta diferă de la un producător la altul, ceea ce e bine pentru că producătorii sunt unii mai idioți ca alții, ceea ce e rău. Oricum, ceea ce fac acei producători idioți numai artă nu se poate numi și nici nu trebuie să fii idiot ca să faci un joc idiot. Deci, până la urmă producătorii nu sunt idioți... hai c-am dat în altele.

Cunosc mulți indivizi dubioși care posedă calculatoare performante și s-au axat doar pe câteva jocuri precum CS, Diablo II și NFS U. Dacă le pui în față un FarCry, Syberia, Warcraft sau altele, se uită ciudat la ele, saltă o sprânceană și exclamă disprețuitor ,,kkt''. Păi cum bă nene, să nu-ți placă FarCry ? Păi ia uite ce grafică are ? Dacă le mai zici și de Syberia, te iau la bătaie! Acești indivizi nu o să înțeleagă niciodată ce înseamnă aia ARTĂ. Păi cum să nu vezi că în FarCry arta e pretutindeni, când văd fundalele din Syberia, îmi curg lacrimi. Alții zic că jocurile vechi sunt ca vai de capul lor. Da' ce aveți bă cu jocurile vechi?!? Eu unul am 2 CD-uri pe care am vreo 30 de astfel de capodopere... mă rog, marea majoritate dintre ele, în care arta vorbește de la sine. Să vă mai zic despre jocuri precum Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Beneath a Steel Sky, Race into Apce, Day of the Tentacle (Continuarea jocului Maniac Mansion Deluxe), Doom (1,2), Duke Nukem, Quake (1,2,3), Lemmings și multe altele? Respectele mele celor care știu să aprecieze arta în jocuri și în toate domeniile."

Leego,

„Greetings,

„arta și jocurile". Bună temă. Arta în jocuri se poate exprima prin cât de expresivă sau reală este, spre exemplu, grafica din acel joc. Un artist este cel care creează ceva. Ceva ce place majorității, căci spre exemplu eu, unul, (puteți să mă considerați fraier) nu văd nimic special în niște mâzgălituri cu semnătura Piccaso (la tablouri nu jocuri :)) pe ele. Dar... deviez de la subiect. Un joc ADEVĂRAT este acela care te face să îl joci la nesfârșit, indiferent dacă are un final sau n'șpe mii de finaluri. Spre exemplu, eu am jucat KotOR (1 și 2) de vreo cel puțin 7 ori pe fiecare până când am avut un virus nasol (acu' de curând) și a trebuit să formatez. Gothic 1 și 2 au fost, sunt și vor fi jocuri ce fac istorie cu fiecare „New Game". Eu unul nu prea îi agreez pe acei „artiști" care scot un joc doar așa, ca să mai sară banu'. Dar asta e industria în ziua de azi, până și unele companii considerate „Foarte Bune" au decăzut (ex. id cu al lor DOOM 3, care e destul de jalnic). Desigur sunt și unii (Mercury Steam cu al lor distribuitor Enlight Software) care știu să facă un joc. Nu unul perfect cum ne-a prezentat KIMO în numărul din aprilie, dar totuși un joc adevărat. Artiștii adevărați sunt cei care „tac și fac", ca să folosesc o zicală românească. Adică nu amână un joc de 200 de ori ca apoi să spună că l-au abandonat, numai ca să ne dezamăgească și mai tare. Desigur, cred că există și o excepție, adică o companie care scoate un joc rapid, care să fie de nota 10, făcut perfect cu o poveste meserie și un gameplay pe măsură. (Știu că delirez... cred că sunt prea obosit. Auzi...



Iarna pe uliță


Cum vă place Marea Neagră?

rapid, bun și perfect... ha) mă rog, atunci când o să se oprească mania cu grafica, atunci când o să se ajungă la foto-realism adevărat, atunci poate producătorii se vor axa mai mult pe povestea jocului și pe gameplay. Până atunci, noi să fim sănătoși. Sal."

Gabi Guțu

„Îmi pare foarte rău că trebuie să vă dau de lucru (în caz că publicați scrisoarea), dar momentan nu-mi mai merge Internetul (se schimbă niște chestii prin rețea). E pentru prima oară când vă scriu. Am mai scris eu în luna februarie, dar cred că am trimis prea târziu și n-a fost publicat (e-mail-ul).

Pentru început, voi lua prima temă. Ce subiecte vreau eu să fie aduse în discuție? Păi, chestii de genul: care vi se pare cel mai frumos/bun joc creat vreodată, cel mai bun FPS/RPG/MMO etc., cea mai interesantă carte, ceva despre filme, cine are consolă și ce jocuri, chestii dintr-astea. Aș prefera ca din șase în șase luni (sau mai mult) să existe câte o lună „liberă", în care să ne putem plânge că jocul FULL din luna x a fost nasol, că LEVELUL e mișto și alte alea.

La a doua temă îmi e mai greu să răspund. Arta și jocurile? Uneori. Se poate să faci un joc în mod artistic, adică să îmbini culorile/ obiectele etc. într-un mod armonios. Atât."

ANUBIS

„Salve, LEVEL TEAM! E pentru prima dată când vă scriu și, așa cum e normal, mă recomand: Eu sunt Ștefan a.k.a. „Anubis". LEVEL (nu vreau să vă perii, dar ăsta e adevărul) s-a nimerit să fie revista ce mi-a deschis orizontul imaginației, prin informațiile noi pe care le prezintă și prin perseverența team-ului. Deși nu vă cunosc personal, prin intermediul revistei (o cumpăr de aproximativ 5 sau 6 ani), am ajuns să observ că vă dați toată silința „să împăcați și capra și varza", ceea ce și trebuie. Echilibrul trebuie căutat, echilibrul, da!... aoleo! era să cad...

Cu toate că am 25 de ani, sunt însurat și am un băiețel de un an, încă încerc (cu greu, de alte priorități) să las timp și pentru o parte a sufletului meu, dedicată trăirilor intense pe care prefer să le iau din universul game-urilor. Fie că e un RPG (genul meu preferat), un FPS, un simulator sau o strategie care te ține lipit de monitor (cel mai mult am stat 14 ore, fără să mănânc, să beau ceva sau mai știu eu ce, cred că era vorba de Neverwinter Nights, iar apoi eram ca o legumă), jocurile sunt (din punctual meu de vedere) visele pe care reușim mai mult sau mai puțin să le materializăm cu ajutorul celor care le forjează, le programează, le trimit pe piețe.



În primul rând, nu am spus de ce am hotărât să vă scriu tocmai acum, în legătura cu tema: „Credeți că are vreo legătură arta cu jocurile". Personal, sunt pasionat de desen, manga-zone, benzi desenate și altele și nu pot înțelege cum de nu se face ceva și la noi în domeniul IT (și mă refer aici la jocuri produse de noi, băieții din draga noastră obște, România) [... Sigur că jocurile sunt influențate de artă, altfel cum s-ar ajunge la Half Life 2, FarCry, Doom 3? Orice unduire a apei, provocată de aruncarea unui corp în ea, necesită într-un program (la realizarea efectului în sine) o executare a unei serii de etape, minuțios realizate, copiate din natură și transpuse în plan virtual, pentru încântarea ochilor „viermilor"!]


Nu e Deer Hunter

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

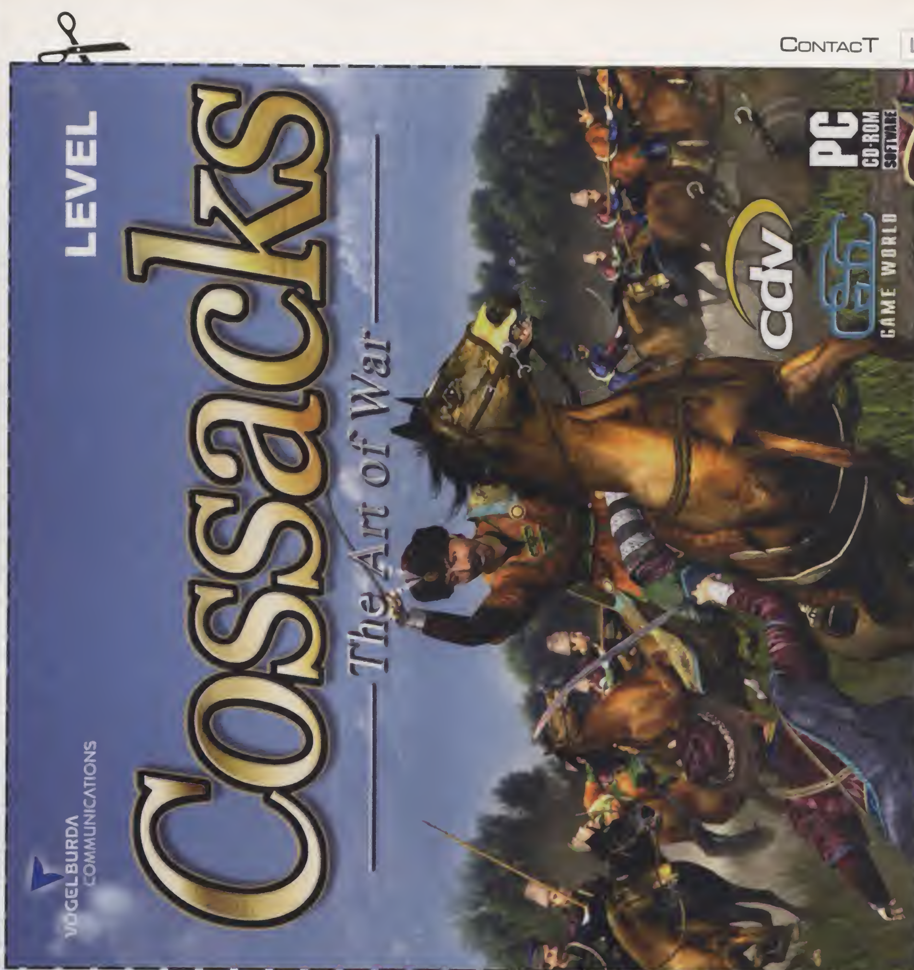
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

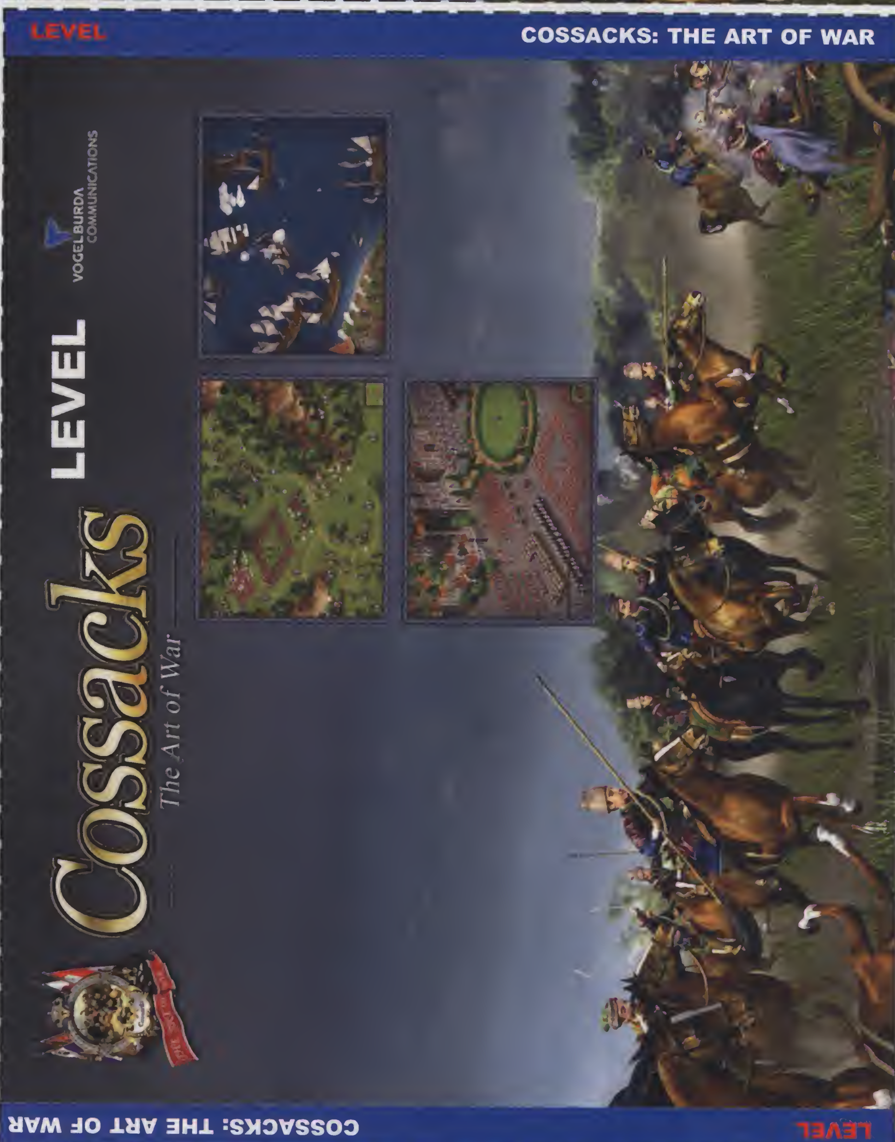
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2003 - octombrie 2004), LEVEL are 112.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

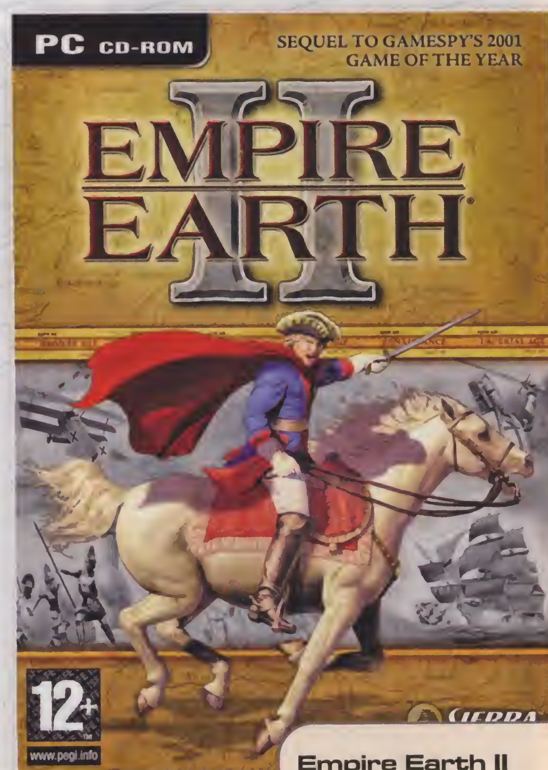






Dungeon Lords

Acțiune la superlativ într-un Fantasy RPG cu aromă de FPS

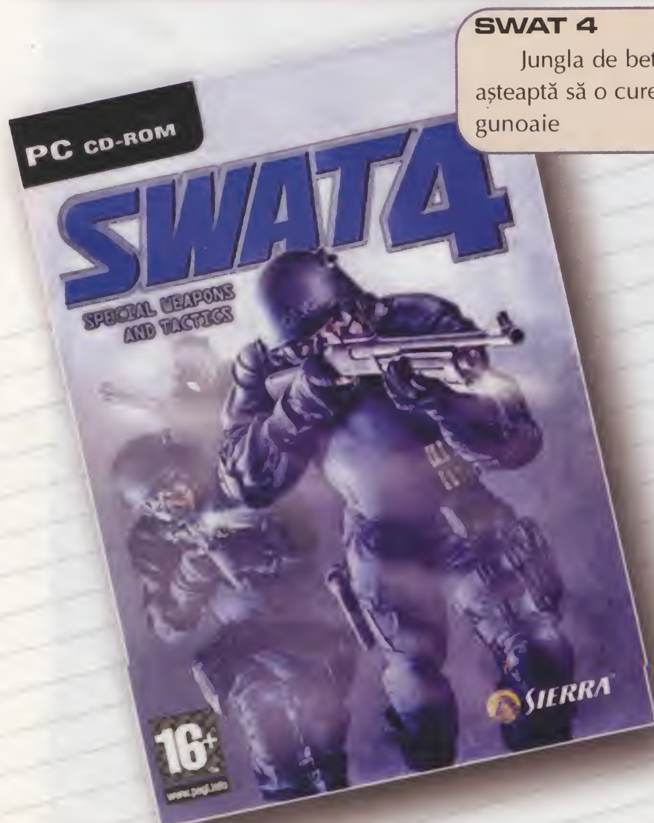


Empire Earth II

Noi vrem Pământ

SWAT 4

Jungla de beton așteaptă să o cureți de gunoaie



Imperial Glory

Glorie și onoare în conflicte titanice

